电子游戏软件

GAME SOFTWARE

2008年4月上
定价9.80元

卷首特辑
恶魔猎人
全系列解析《魔之子的挽歌》
《恶魔猎人4》彻底攻略



附送「太鼓达人」珍藏海报

真·风神制作
新春彻底攻略/新作大集结
宿命传说 导演剪辑版/灵魂密码
高级战争2/最终幻想13系列/抵抗2

DVD
90分钟满载

全面改版
六大版块精彩爆破!

《恶魔猎人4》全剧情欣赏（上）
《恶魔猎人4》幕后制作解读
满分之作《全明星大乱斗X》彻底体验!
FPS大作《恐龙猎人》详细品评
强打视频攻略《火爆飚车·天堂》
经典回顾《生化危机·重制版》


ISSN 1006-5032

✚ 颤栗的复仇者——魔之子的挽歌 ✚

Devil May Cry

将剑、魔法、古老的城堡与现代兵器这些格格不入的东西完美地结合在了一起，加上古老的巴洛克式音乐与现代摇滚乐的互相衬托，这一切，都会引起人们无限的遐想——「恶魔猎人」。□文/七曜

『恶魔猎人』的道标

猎人的道标 1 漆黑的历史

2000年前——世间的人们遭受灭顶之灾，魔剑士斯巴达用魔剑封印了魔界之王蒙德斯；从此以后背叛了同族的他便留在了人间生活，并执剑保护着人们。但当斯巴达的身影渐渐消失后，人们对于斯巴达的记忆也逐渐淡忘，慢慢的他成为了传说。同样的，人们被恶魔所侵略的事情也逐渐的淡忘，"恶魔"这个词汇，人们也渐渐的不再提及……"斯巴达"这个名字，最终只是被载入史册……但随着时间的流逝，魔王蒙德斯的封印逐渐显现出复活的迹象，斯巴达的魔力慢慢消退。处于封印之中的蒙德斯号令着万魔，它对斯巴达的家人发出了追杀令；斯巴达的妻子艾薇儿用自己的生命保护了幼小的儿子们。小儿子名为但丁，其兄长名为维吉尔，这两人就是斯巴达的双胞胎儿子。长大后的但丁和维吉尔却因不同的性格而相互排斥，最终分道扬镳。为获得父亲那无与伦比的力量维吉尔变得恶贯满盈，在命运的安排下，但丁终于向他的哥哥举起了剑，刹那间的战斗后，维吉尔的野心被泯灭。为了对抗蒙德斯，但丁开设了一个名为"Devil May Cry"的事务所，接受着各种猎杀恶魔的任。某天在崔西的邀请下，但丁终于来到了蒙德斯的魔城，但丁继承着父亲的力量和荣耀，成功的再次封印了蒙德斯。但丁以此证明了自己是斯巴达的继承者，"恶魔猎人"之名也因此名扬四海。

猎人的道标 2 初生的传说

"Devil May Cry"恶魔猎人系列（デビル・メイ・クライ），简称DMC，直译为译名为"鬼泣"，国内另外译名为"恶魔猎人"、"魔颤"。是CAPCOM公司于2001年在PlayStation 2上开发的著名动作游戏系列名作，当年这款被视为全新类型动作游戏是出自著名制作人神谷英树之手，此系列作品揉和了《生化危机》系列的精彩动作射击要素，再配上华丽剑技与恶魔风格所制而成。为动作游戏开创了新的定义，系列角色造型入型入格、艳丽时尚，所有动态也是极具潮流触觉，打破了以往动作游戏的单一格局。《恶魔猎人》系列的诞生可谓偶然，起初是CAPCOM公司为了开发《生化危机》系列续作而推出的企划案。因为三上真司要求当时的监督神谷英树使用新的3D人物模组，加上开发人员认为还有更大的进步空间。结果开发出来变成与生化危机大异其趣的风格，而当时三上真司也同意神谷英树继续开发。最后因为成品和生化系列的风格差异过大，因而将其命名为"Devil May Cry"，真是无心插柳柳成荫。

猎人的道标 3 主角的秘密

不论是但丁还是尼洛，系列主角的服饰主要颜色都是以深红色为主，这是吸取了，名著《神曲》中的插图风格，但丁身着红色，那是象征着激情与活力；而其兄长维吉尔身着蓝色，那象征着冷静。主角变身为魔人也是系列的另一个标志，《恶魔猎人》系列中，魔人变身的雏形也来自《生化危机》系列中的主角根据剧情而获得某种"超能力"，玩家可以通过"超能力"的施展来增加攻击敌人的威力，这种令人振奋的特殊设定在本系列中就移花接木演化为主角可以魔化，即提升了玩家的战斗力，又迎合了游戏的主题。这个系统在日后的发展中有进行了进化，二代中创立了独特的恶魔之心系统，把"魔石"装备在但丁的"魔化徽章"上，让魔人的能力产生变化。通过装备的部件不同，而使得魔人变身也有了种类之分，可以针对不同的状态来切换装备，但丁变身魔人时所能使用的特殊能力会依装备的魔石而改变，便于有效地进行游戏。魔石有隐藏"属性攻击系"、"移动系"、"辅助系"等各式各样的特殊能力，只要装备魔石之后进行"恶魔触发"，就能够获得新的恶魔之力。二代中的究极魔人变身是一个很逆天的设定，当但丁剩余体力值处于濒死状态时，就可以变身成为究极魔人。此时攻击力特别高，追加的必杀技能胸前发射强力激光；还能全身发射冲击波。三代中魔人的设定是由著名的"恶魔绘师"金子一马担当，虽然魔人系统没有二代那么丰富，但但丁兄弟俩金属感十足的恶魔形态却给游戏增添了别样的情趣。四代中，主角尼洛陷入危机时，他的恶魔右腕将会有所反应，并且释放出强大的力量，让尼洛进入魔人化的状态。与人魔混血的但丁不同，身为人类的尼洛无法直接让自己彻底变身为魔人，当他"变身"时，自己背后会出现蓝色的幻影魔人，该魔人会配合尼洛的动作同步进行攻击，结合尼洛原本的攻击动作给予敌人双倍的伤害，而且原本尼洛的剑招与恶魔右腕攻击也将变得更加恐怖。

两千年前"魔族终结者"斯巴达与人族女子所生的孩子，以狩猎恶魔为职业，一心要找到杀害母亲的恶魔为母报仇。性格鲜明，态度强硬，有极强的除魔力量，魔族遇见他都会颤栗，所以将系列命名为："魔颤"。使用的武器为父亲遗留的力之刃，还有模仿父亲双枪光与影制作的双枪"黑檀木与白象牙"。

绯红的魔之子
用颤栗的"复仇者"
演奏地狱的挽歌

I told you before,
I don't like anybody
who has a bigger mouth than mine.

Dante

三代中登场的但丁亲哥哥，也是斯巴达的儿子。为了解放自己父亲两千年前的封印而邀请但丁参加他在恶魔之塔举行的“CRAZY PARTY”。擅于使用的武器是日本刀，出手极其迅速。也是初代中黑骑士的真身。其名也是意大利语，原意“黑天使”，预言世界末日的七天使之一。名字来源于公元前一世纪的古罗马诗人普布利乌斯·维吉尔乌斯·马罗。

Vergil

湛蓝的魔之子
用威武的“阎魔刀”
实现无尽的怨念

Might controls everything.
And witbout strength, you cannot
protect anything, Let alone yourself.

猎人的道标 4 武器的物语

恶魔猎人系列初代就取得成功，很重要的一点是“剑为主”，“枪为辅”，以一个冷热兵器的完美结合来给予玩家的非常另类感受，突破点在于用天马行空般的想象力抓住了玩家的好奇心。但有一点，本系列的卖点之一就是以打斗动作为主，射击为辅，以行云流水般的华丽连击来迎合玩家的胃口。《恶魔猎人2》中射击型武器却“反客为主”，射击武器地位直线上升的同时，打斗的动作依然花梢，但实用度却直线下降，红外致导火箭炮过于强大。而变身为“魔人”状态后则更是一发逆转，增加了这一“本末倒置”设定的不合理性。到了三代和四代，厂商又回归到了初代的设定，还原了系列的精髓，也得到了广大玩家的再次认可。恶魔猎人系列的武器分为打斗和射击两大类，在动作上作到两者完美的结合，就会体现出天衣无缝的临场感。不同的冷兵器搭配不同的射击兵器就体现出不同的战斗风格和技巧，这也是系列独有的特色。打斗武器能通过强化来习得各种华丽的招式，而射击武器也能通过升级来提升性能。打斗武器以剑类为根本，是最实用的武器种类，行刑者、叛逆和斯巴达可谓是其中最著名的武器，其次近身战得意的拳套装备在游戏中也占有很高的地位，因为这种武器的招式最为多变和潇洒，初代中的伊夫里特、三代中的贝奥武夫、四代中的基加美修都是这类武器的代表。再次，打斗武器从三代开始也变得丰富多彩起来，喧哗流的三节棍，二刀流的火风双刀，变形流的魔吉他让游戏的打法不拘一格，成为动作游戏的典范。四代中某些兵器几乎可以用奇异来形容，但丁的无尽剑路西法感染了战国BASARA里伊达政宗的六爪流，而且会御剑术，和三代里维吉尔的幻影剑有一点点类似。射击武器中名气最大的当属黑檀木与白象牙，这双历代都有登场的名枪伴随但丁征战多年。还有每作中都会有一件威力极大的重型射击兵器，初代的魔界兵器“噩梦－β”，二代中的导弹发射装置、三代中的火箭炮“卡琳娜·安”，四代中的灾厄兵器“潘多拉”，此类兵器威力强大且射程极佳，但发射后硬直时间很长，好在能用一些特定的招式取消。

猎人的道标 5 无尽的战舞

毫无疑问《恶魔猎人》系列是一个“崇尚自由”的游戏，用自己一气呵成的乱舞型操作来达到游戏中最高的系统评价是本系列的最大魅力。游戏中的“Style系统”系统是特别为追求华丽度而设计的，采用不同的招式进行变化性的连击，从而取得递进式的高评价，需要在限定时间内使用打斗兵器和射击兵器的组合来达成，这是一种对核心玩家的鼓励，完成自我超越的成就感。游戏中获得新的打斗兵器后，就能习得相应的招式，这是游戏战斗部分的核心之一，也是招式的主要来源，再配上合理的射击武器来辅助，让玩家自己摸索出各种绚烂多姿的打击动作。二代受到广大玩家批评的主要原因就是打斗招式不够丰富，而在三代中这种“自由”获得了完全的释放。风格系统使得三代的研究深度陡然上升，选择不同的风格能使用特定的招式，动作的多元化通过风格来诠释。能将所有打斗兵器性能发挥到极致的剑圣；将射击武器演绎得出神入化的枪神；重视防御，具有丰富战斗内涵的皇家卫士；灵动异常，以各种移动手段来迷惑对手的魔术师；已入化境，能随心所欲操控时间的水银；以及魔人形态出现影分身的同行者。这些风格均有独自的终极技能，各有所长，也很有针对性。使得游戏的耐玩性提高了很多，在业界同类游戏中各起到了表率作用，把整个系列都推上了一个更高的台阶。4代中尼洛主要的兵器就绯红皇后+湛蓝玫瑰，再配上魔手攻击，略显单调，好在但丁继承着以往一贯的优秀设计，他依然是本系列永远的主角。

猎人的道标 6 魔性的传承

果不其然，但丁在恶魔猎人4中四度登场，个人感觉他依然是游戏的第一主角。新主角尼洛不论从外表、招式还是武器上都十分酷似当年刚出道时的但丁。武器方面依然是剑与枪相搭配的组合模式，剑柄拉杆加速装置的大剑“绯红皇后 ”配上自行改造的六连发大口径左轮“湛蓝玫瑰”，一招一式都显示但丁当年的帅气和潇洒，一个年轻版的但丁重现人间。而真正的但丁在本作中又体现出和以往不一样的风格，尼洛成为了重前的但丁，而但丁则真正成为了魔界的娇子。在4代中他的武器设计焕然一新，全部更替为魔界兵器。行云流水的“冲击钢 基加美修”、无穷无尽的“无尽剑 路西法”、千变万化的“灾厄兵器 潘多拉”，它们为魔之子正名，这些魔界兵器所组合出来的攻击手段和战斗方式要比尼洛丰富很多，加上保留了3代中的风格系统，而且本作中能随时切换，更使得操纵但丁的乐趣大于尼洛，也许制作人就是要为玩家营造两个不同时间段但丁的感觉，一个传统的，一个次世代的。不过因为恶魔右腕的存在，尼洛也在新作中表现出独特的一面，那就是擒拿投掷技，再配合翻滚和跳跃回避，让尼洛和千变万化的但丁比起来有着截然不同的感觉。



恶魔猎人系列历代的主人公，也是其形象代言人。魔界最强剑士——黑暗骑士“斯巴达（Sparda）”后裔双胞胎中的弟弟，传说是斯巴达和人类女子生下的半人半魔的孩子。一头银发，非常偏爱红色的服饰。黑皮长裤、大靴、鲜红的对胸披风的服饰发配，背插大剑、手持双枪的点缀，加上英俊冷酷的容貌，征服了无数玩家的心。游戏中将他设定成为一个喜欢耍酷的男人，作为捕猎恶魔为生的他，有着DEVIL HUNTER的称号，他活着就是为了狩猎恶魔的使命。

潇洒的浪子
桀傲不驯、孤独狂傲
这就是令魔族颤栗的但丁

I told you before,
I don't like anybody
who has a bigger mouth than mine.

Dante

CREATOR'S COMMENT

从上图来看，但丁的面部是以CG制作的效果作为参考而绘制的，非常注意游戏设人效果图和原稿的结合程度。无论从哪方面说，都看起来比バ　ルジ还年轻，好像孩子一样的面孔。冷俊的表情里更显示出一副不可一世和放荡不羁的态度，使得人物的刻画更加深层次。画师在绘制的时候，习惯性地把但丁绘制成这种多面性的表情，因为一个主角就需要成为这样多层次、多内涵、思想丰富的人物。

在历史上的但丁也是个闻名遐尔的人物，他谱写的著作《神曲》，也和游戏有着千丝万缕的联系，其中很多人物、武器、魔物等要素的命名均在《神曲》中出现过。但丁·亚利基利（意大利语：Dante Alighieri，1265年—1321年），意大利诗人，现代意大利语的奠基者，欧洲文艺复兴时代的开拓人物之一，以长诗《神曲》留名后世。1265年出生在意大利佛罗伦萨一个中产家庭，多思而好学，喜爱拉丁文和古罗马诗歌。在大约1320年写出其传世名作《神曲》，描述了一次幻想中的地狱和天国之旅，从侧面反应了当时意大利的社会状况，抒发自己对现实的不满和对理想的追求，是那个时代文化和知识的最高成就之一。在完成这首长诗的次年，55岁的但丁孤独地死于流亡生涯中。《神曲》中就记载了各种来源于地狱、炼狱和天堂的魔物、神名，所以恶魔猎人系列就以“但丁”来命名主角。





CREATOR'S COMMENT

先说到左边的图，一手持枪，一手握着超长的剑，深沉而阴暗的坐着，最终变成这样看起来很疲惫的但丁一定是现在大家都想不到的吧，好在这只是当初的设定稿，在正式采用于游戏中时做了修改。右上这幅很沧桑的稿图，设计者把图中的月亮从最初就想在开场动画中使用，也曾考虑制作出雨水在月光中从身上淌下来，在但丁的脚边溅开的影像。下面的头部正面特写也和定稿有一些明显的区别。

Computer Graphics
“诛仙阵”系列武器解读







力之刃
Force Edge

初代中就作为但丁的原始武器登场，装备此武器时还无法变身成魔人。在三代中成为维吉尔的选装武器之一，速度快而范围广。



黑檀木与白象牙
Ebony&Ivory

历代中都有登场的双枪，是由原来斯巴达的爱枪光与影（Luce&Ombra）仿制而来，Lvory本身代表光明，握把上有Dante母亲Eva的头像，同时也象征正义与纯洁，而Ebony本身代表黑暗，握把上是Beatrice的头像，用爱情来压制枪的魔性，双枪共存不可分开，善恶保持平衡，能量也就无限。武器非常有特殊性，而且具有原创性，能够完全表现但丁的特点。就如同他是半人半魔，他必须有两把不可分离的武器，表示与人物的两面性一致，这两把武器就是白色（光明）和黑色（黑暗）。



Yamato 阎魔刀

初代中就已经登场，但是在“The Ledendary Dary Knight”模式中的专用武器。三代特别版中成为维吉尔的武器，“Yamato”的本意就是大和，所以阎魔刀是采用的日本刀造型。阎魔，梵语 Yama-raja，西藏语 gsin-rje。又译夜摩耶摩、焰摩、焰摩天、死王、琰摩、剡魔、琰魔。另又能译作双、双世、遮上、静息、盔、深恶胜业，可布众，深能静息、平等。

Vendetta 血之复仇

于二代中登场的巨大剑，挥动速度极慢，但攻击力甚高。剑身宽而厚实，上面刻有表示死神的纹章，剑首突出部分，整把剑是刻意仿造死神之镰制作，名为血之复仇。

Merciless 凶残

于二代中登场的长剑，虽然威力很一般，但剑长而范围广，剑身刻有两条蛇相互缠绕的雕纹。

Missile Launcher 导弹发射装置

二代中登场的强力武器，非常好用，是根据红外线诱导的小型肩扛式导弹发射器设计。此武器是模仿著名的“毒刺”导弹设计的。

噩梦-β

NightMare-β

传说中的魔界兵器，拥有着令人震撼的无限潜力。本体是光束枪，发射它需要消耗魔力槽。因为NightMare-β是魔界兵器，所以在魔人形态下使用有极大的优势，消耗同样魔力槽的情况下，魔人形态的弹数会大大提高。



Artemis 阿尔忒弥斯

三代中的激光枪，以月神阿尔忒弥斯来命名，是一把可以发射美丽的紫色追踪光弹的镭射枪。阿尔忒弥斯是古希腊神话中的狩猎女神、月神，奥林匹斯十二主神之一，亦被视为野兽的保护神。阿尔忒弥斯为主神宙斯与暗夜女神勒托之女，阿波罗的孪生妹妹，生于阿斯特里岛（提洛岛）。

Cerberus 三头地狱犬

三代中但丁的三节鞭，冰属性。三头地狱犬是冥王哈迪斯所饲养的拥有三颗头的地狱看门犬，对其绝对忠心，被锁在アケロン川（阿格龙河 Acheron river 冥府入口的所在地）的大门口，有着蛇的尾巴且长有倒刺，身体强健而巨大的和狮子类似。每颗头都有着不同的任务使命。第一颗头朝向无尽的黄泉深渊的方向看守着，所有死者一步也不许离开，如果有逃跑者就会将其吞噬掉。第二颗头朝向冥府大门外边看守着，不让活人擅自踏进一步，但非常友好地欢迎亡灵的到来。第三颗头守望着哈迪斯，随时听从它的吩咐。



榴弹枪

Grenade Gun

初代中登场，威力巨大，但硬直时间长，和续作里的火箭炮性质比较类似。榴弹枪是发射小型榴弹的轻武器。其外形、结构和使用方式大多像步枪或机枪。有的与迫击炮相似，亦称掷弹筒。主要用于毁伤有生目标和轻型装甲目标，口径一般为20～60毫米。



霰弹枪

Shot Gun

历代登场的双管霰弹枪，杀伤力强大且带吹飞效果，近身战中轰击对手，效果显著。



行刑者

Alastor

初代中但丁所持的雷属性长剑，剑柄处有龙头、蝠翼形装饰，装备后可以魔人化成雷魔人，并可放出雷电来攻击敌人。1818年由法国记者Collin de Plancy所著的《地狱辞典》里这样解释道："Alastor在古波斯拜火教中是掌管刑罚与复仇的精灵，名字有“处刑人”之意，是著名的七大堕天使之一阿撒兹勒（Azazel）的原型。

Rebellion 叛逆

三代中但丁的初始武器，据说和光与影一样，是其父亲斯巴达留下的遗物。Rebelion在英语里还有叛国的意思，意喻着它的主人背弃了自己的魔族，而去帮助人类杀灭自己的同族。

Agni&Rudra 阿耆尼与楼陀罗

三代中但丁的双刀，是BOSS双子恶魔使用的武器，在击败他们后获得。一把是剑锋之炎，一把是龙卷之风，两种属性并存的武器。他们源于吠陀法典（印度教神话）。阿耆尼是印度婆罗门教之火神，又作阿哦那、恶祁尼、阿只尼，意译作火。创世之初，创造神梵天用他的肚脐眼创造出八位善良的天神，称为“婆苏”，意思是乐善好施，其中老六就是火神阿耆尼，又以他的威力最强大，成为“婆苏”的首领。

楼陀罗意为“暴恶”，基本造型是手持弓箭，全身褐色。有善恶双重特性，即以霹雳之矢伤害人畜，进行及其凶暴的统治，又擅长治病，有千种草药，所以要看他“出场”的环境，是风暴、怪兽和森林的神。

Nevan 妮凡

三代中但丁的魔吉他，可以变化成大镰。妮凡是凯尔特神话中Badhdh Cath三姐妹的小妹，加奴一族主神诺亚察的妻子之一。她们和著名的瓦尔基里一样，是喜欢在战场上飞驰，鼓舞士气、引领勇士英魂的女战神。但和后者比起来形像更加负面化一些，主司杀戮、复仇和死亡，鼓励残虐无道的行为，煽动战士们的恶意。

Beowulf 贝奥武夫

三代中但丁的光辉拳套。贝奥武夫是欧洲古代传说中的英雄，半人半魔的妖怪格兰戴在丹麦霍格国王伟的宫殿中，出没捉食霍格的战士进食。此时恰巧瑞典南部济兹王子贝奥武夫率家臣来访，协助除害。贝奥武夫与之格斗，贝氏扭断其臂,妖怪落荒而逃，因受重伤致死。第二天晚上，格兰戴的母亲前来为其子复仇，其后贝氏把她封在一湖泊的洞穴中杀死。而后贝奥武夫返国，被拥为王，前后五十年，举国大治。最后贝奥武夫以垂老之年，杀一只喷火巨龙，但其个人因受重创，终于身死。

斯巴达

Sparda

传说中背叛同族，为保护人类，同魔族作战的魔界剑士，但丁和维吉尔的生父。名字来源于意大利语的“剑”（Spada）。“斯巴达”是古代希腊最强大的的城邦中，雅典第一，斯巴达第二。所谓城邦，就是一个国家，它以城市为中心，周围是乡镇。斯巴达位于希腊半岛南部的拉哥尼亚平原。拉哥尼亚三面环山，中间有一块小平原。“斯巴达”原来的意思就是“可以耕种的平原”。

伊夫里特

Ifrit

初代中但丁所拥有的火焰拳套。Lflit在**イスラ－ム**教（伊斯兰教）被视为凶神和魔神的魔物，在所有精灵划分为5个的阶级里面，属于上位的第2号精灵。头部长有山羊般的角，脊背长有黑色的双翼，如穿云一般的巨人身姿，强健的爪状四肢，面目狰狞可怕，声音像雷声一样地响彻。能自由改变身体的大小，腕力十分出色。有自由控制地狱火炎的力量，脾气暴燥易怒，发怒时就吐出火焰烧尽一切。普通武器都不能对其造成伤害，只能用魔法将其击败。

Flower of the battlefield

“空谷幽兰” 系列历代女主角介绍

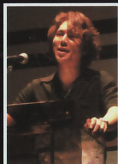
恶魔猎人制作人介绍



HIDEKI KAMIYA 神谷英树

1970年生于长野县松本市，CAPCOM第四开发部游戏企画。神谷英树在学生时代就是一个让老师感到非常头痛的问题儿童，经常因为在课堂上与友人讨论游戏而遭到训斥，他在中小学阶段曾多次公开发表自己的未来志愿：“将来要进入NAMCO制作出伟大的游戏……”然而即使在高考的前夜神谷依旧沉迷于街机厅中，所以落榜也完全在情理之中，他的FC也意外的在高考揭晓同日不慎烧毁，那一天被他称为“人生最黑暗的一天”。在预备夜校复读的一年里，细川恒的谆谆教诲使神谷英树的人生观有了重大改变，细川老师告诉他：“读书的最大作用就是能够更清晰和准确的了解世界！”经过一年的刻苦攻读，神谷终于如愿以偿地进入了大学。

神谷英树大学毕业后进入CAPCOM就职，仅经过短暂的新员工培训就被安排到三上真司领军的《生化危机》制作组，他虽然只是个初出道的无名小辈，却因为大胆敢言而深得三上器重，给许多生化玩家留下难以磨灭印象的高难度时间挑战模式就是由他提案的，当时三上真司曾经认为条件过于苛刻，神谷笑称：“我自己都能够达成的条件一定能满足大多数人的要求。”结果时间挑战模式成为了《生化危机》系列历代延续的主要卖点，至于以后的豆腐模式等当然也同样出自神谷那个塞满了古怪想法的脑袋瓜。神谷在制作《生化危机2》时开始负责企画工作，由于三上麾下这一群热血青年不时发想出新点子并各执一端互不相让，导致企画案被一再更改，最终的完成品与原案几乎就是毫不相干的两个不同作品。1999年初第四开发部成立后，神谷英树受命企画PS2版《生化危机4》，他对三上等秉持的一些设计理念存在着不同见解，于是他率性而为的结果是把开发中的《生化危机4》变成了《鬼泣》，这部作品取得了全球200万以上的销量，神谷英树终于成长为全世界知名的游戏制作人。



HIROYUKI KOBAYASHI 小林裕幸

1972年生于名古屋，CAPCOM第四开发部监督。小林裕幸于1995年加入CAPCOM，参加了《生化危机》前两作的程序设计和企画，由于对3DAVG的设计思想有着不同见解，他主持创作了PS版《恐龙危机》并大获成功，因此在社内的地位大幅提高。此后又协助三上真司开发了《生化危机3》。1999年10月第四开发部成立，小林受命担任《恐龙危机2》的监督并在国内成功取得百万份的销售成绩，他又先后负责了PS2《鬼泣》和NGC《生化危机复刻版》的开发并备受好评。一系列的成功使得小林裕幸成为CAPCOM第四开发部最主要的开发成员，被三上真司视为左膀右臂，几乎所有的主力大作都由他负责监督。2002年11月的新作发表会上，身穿一袭白衣的小林同时发表了《生化危机4》和《PN・03》两款全新力作，此外第四开发部对应XBOX平台的《恐龙危机3》也由他一手主持。或许是旁骛太多的原因，《PN・03》和《恐龙危机3》推出后的口碑与市场反响都相当惨淡，对于才华横溢的小林无疑是一个重大的挫折。本次他负责鬼泣4的制作，决心重整旗鼓。他言到：“提到面临的挑战，我个人倒是对PS2上的初代《鬼泣》记忆犹新。初代《鬼泣》是为了展限PS2机能而制作的作品，也是该系列的开山之作，我希望《鬼泣4》能够在此基础之上有所超越。毫无疑问，目前在次世代动作游戏领域中还有不少同类的作品，但结合表现的方式来看，《鬼泣4》是一个非常特殊的游戏，我不认为在同类作品中存在真正意义上的竞争对手。就如同《生化危机4》在完美继承系列风格的前提下采用全新游戏方式的做法一样，如果能够在《鬼泣》系列的次世代最新作上实现超越，我会非常高兴”。





Trish 崔西

初代女主角，是初代总BOSS魔帝蒙德斯根据但丁和维吉尔母亲的形象创作出来的造物。在二代中作为隐藏角色登场。崔西是意大利名“贝阿特丽施”的昵称，这个名字在史实上属于诗人但丁早夭的初恋情人。她在《神曲》中以天使形象出现，引领但丁和维吉尔这两个旅人走进极乐园之门。



Lucia 露西亚

二代女主角，拥有守护一族神圣使命的露西亚，运用两把弯刀以及精湛灵活的魔法打击邪恶，可说是不让须眉的英雌女豪。在瑞典神话中，露西亚是女神。据说在远古时期，一个叫露西亚的年轻女神憎恨黑暗，喜爱光明，当她得知人世间正遭受寒冷与黑暗折磨时，便降临人间，给人们送来光明、温暖、祝福和希望。人们同她一道驱逐黑暗，追求光明，用明亮温暖的白日向冰冷的黑夜进行“反攻”。从此白天渐长，黑夜渐短，一直持续到次年的仲夏节为止。后来人们怀念女神，便把她降临人间的12月13日这天定为“露西亚节”。



Lady 蕾迪

三代女主角，也是以狩猎恶魔为职业，虽然只拥有人类的肉体，但她钢铁般的意志和一级战士的身手令人敬畏，喜欢使用各类枪械大炮，以远程攻击为主。由于父亲ARKHAM为了得到强大的力量，他不惜牺牲自己妻子的生命举行了一个仪式，最后以失败告终，这件事对她打击很深，她决定手刃自己的父亲为母亲报仇。

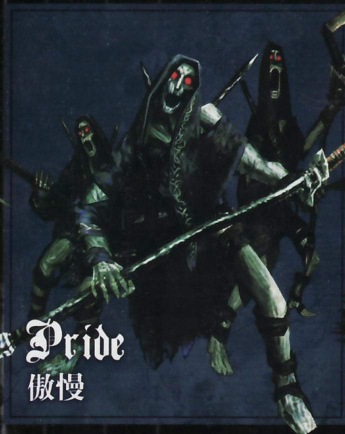


Kyrie 姬莉叶

四代女主角，她是教皇骑士团团长的妹妹，同时也是祭祀活动“魔剑祭”的歌姬。Kyrie与无亲无故的尼洛像一家人一样一同生活过，因此对于尼洛来说Kyrie就像是他的姐姐。Kyrie一词意为垂怜。

Devil May Cry
万魔殿 七宗罪

在鬼泣中，有七种魔物被统称为七宗罪，分别是傲慢，色欲，暴怒，怠惰，饕餮，贪婪，嫉妒。七宗罪被天主教认为是遭永劫的七种大罪，曾屡次出现在《圣经》、著名绘画作品及中世纪教会作品及中世纪教会作品及中世纪教会人士布道的题目中，特别是在托马斯・阿奎那的宗教著作、但丁的《神曲》中的论述犹为著名。



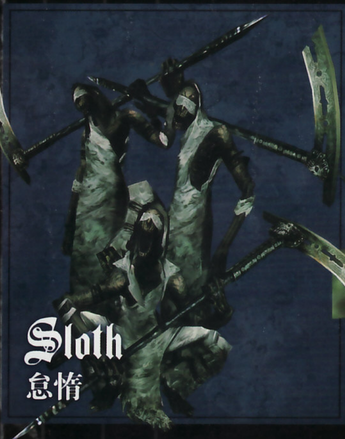
Pride
傲慢



Lust
色欲



Wrath
暴怒



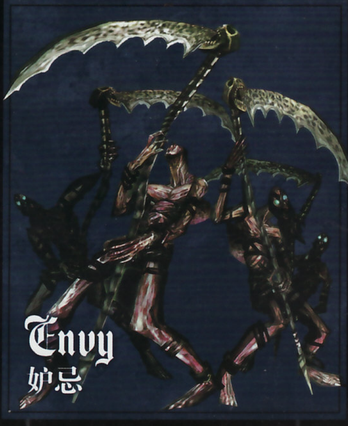
Sloth
怠惰



Gluttony
饕餮



Greed
贪婪



Envy
妒忌

傲慢（Pride）

傲慢被认为是七宗罪中最原始，最严重的一项。期望他人注视自己或过度爱好自己，因拥有而感到比其他人优越，把自己定位成比上帝或他人更优秀的存在。傲慢被认为是所有罪中最致命的，因为路西法就是因为傲慢而堕落，最后成为了与神对抗的魔鬼撒旦。自负与自恋都是这种罪恶的产物。

色欲（Lust）

色欲泛指堕落的行为，道德的不完全，对刺激的追求，或过分希望他人的认同或接受。不合法礼的性欲，例如通奸。同时亦指过强的性欲，例如兽性。强暴　通奸　鸡奸等，都是色欲最极端的罪行。

暴怒（Wrath）

源自憎恨而起的不适当（邪恶的）感觉，复仇或否定他人，在律法所赋与的权力以外，行使惩罚他人的意欲亦被归作愤怒。过分的警戒　对他人有伤害的意图。它也包括对他人无理的愤怒，例如因种族引起的歧视。因暴怒而引起的罪都是大罪，例如杀人　歧视　大屠杀等等。

怠惰（Sloth）

怠惰及浪费时间，它被宣告为有罪是因为：其他人需更努力工作以填补缺失，应该做的事情还没有做好，对自己是百害而无一利，一方比另一方付出更多。从但丁的《神曲》的神学观念上去看，懒惰是"未能全心爱上帝，未能全副精神爱上帝，未能全人之心灵爱上帝"。

饕餮（Gluttony）

现代的观点认为"饕餮"指浪费食物，或是过度放纵食欲、酗酒或屯积过量的食物，虽然在过去，任何因轻率而剩下的，都包括在贪食的定义中。而饕餮也可以包括一些破坏性的行为，尤其指运动上，物质滥用或酗酒。饕餮的定义中包括了"沉迷"，所以饕餮除了指食物外，对任何事物的过分沉迷也给包括。

贪婪（Greed）

与饕餮一样，是一种希望占有比所需更多为之贪婪，尤其是指金钱上的过分追求。Thomas Aquinas认为贪婪是"背向神的罪恶，正如所有朽坏的罪恶一样，是人为了会腐败的东西，放弃永恒的东西。"与贪婪有关的罪恶包括背叛　不忠　叛国　尤其是为了个人利益的。搜括及聚积过量财富，偷窃，打劫，尤其是以暴力或欺诈的形式，或借助权力而得到的财富。

妒忌（Envy）　（P34）

妒忌是一种因为不能满足的欲望而产生的罪恶。首先，贪婪通常跟物质财产有关，而妒忌则跟其他方面有关，例如爱情，或他人的成功。第二，妒忌的人的欲望，通常建基于他人的失去。妒忌可以令人对他人的不幸袖手旁观。

Damned Chessmen

万魔殿 国际象棋

三代中登场的BOSS组合国际象棋是一个很别致的设定，六类棋子魔化的造型别有风味。国际象棋是世界上最古老的博弈游戏之一，和中国的围棋、象棋和日本的将棋同享盛名。一般认为，在公元500年之前，印度北部就有了这类游戏。当时的棋子比起今日的国际象棋在着法上简单得多，它们代表在古印度的步兵、武士、战车和大象。在棋盘上国王和他的维齐（即今天的后）统帅一切。据多数史学家认为，国际象棋从印度逐渐传到中亚细亚、中国、波斯和欧洲。

Pawn

兵 ■中国象棋的“兵”只能一步步向前走，不能后退，虽有“过河小卒当小车”之说，但它终究是兵，到头无非一“老兵”而矣，隐喻着“生死有命、富贵在天”的愚民信条。国际象棋的兵虽然也只能前进，但其走到对方底线可升格为“王”之外的任何一子，这展现了西方进取、升迁的欲望和机会。

Damnedqueen

后 ■在古代中国，女性没有地位，故中国象棋中根本没有“皇后”、“王妃”的位置；但国际象棋则不然，在棋盘上，王的旁边就是权位仅次于王的、地位显赫的后，“后”是最灵活、最有制压力、活动范围最广、威胁最强的棋子，表现出在西方“后”对国家的内政、外交、军事、文化等往往起着仅次于王的作用。

Knight

马 ■细心的朋友会发现国际象棋中表示马的英文是用的“Knight”而不是用的“Horse”，中世纪的欧洲骑士文化盛行，印度棋盘上的武士，变成了马，用骑士的座骑来表示他在棋盘上的地位，世人公认为这是骑士制度的一个代表。国际象棋中马没有中国象棋中“蹩马腿”的限制，这也显示了骑士们纵情沙场，没有限制的开放思想。

Bishop

象 ■当国际象棋传到西方，有些棋子的名称和设计便与当时欧洲的封建制度中的社会阶层挂上了钩。大象在印度军队中是一种重型的力量，在西方则由主教替代，主教在当时中世纪教会中颇有权力，而大象在西方战事中没有人知道其威力无比。从此以后国际象棋中的大象造型换成了主教的造型。国际象棋没有后勤人员的设置，分黑白格象，能满盘飞舞，黑白格的象各司职互不相交，暗示着东正教、天主教对中世纪欧洲的影响。

Damnedking

王 ■在古欧洲，君王是国家的基石，国家稳定的前提，正所谓“普天之下，莫非王土。”王可在棋盘上任何一格自由往来，随时可能御驾亲征，对“王”的保护通过其自身灵活机动的躲闪来实现，这与中世纪欧洲频繁的民族征战迁徙相关。

Rook

车 ■正所谓车能四方指路，马有八面威风。起初车是指的战车，当国际象棋流传到了欧洲，古战车变成城堡（德文“turn”，西班牙文“torre”，法文“tour”，均为“城堡”的意思），英文中则为“rook”（城形棋子）。此字源出于波斯文“ruhk”（战车的意思）或者是出于意大利文“rocco”（城塔的意思）。

Pandemona

“万魔殿” 其他部分

这里将鬼泣三中著名的魔物齐聚一堂，故名为万魔殿。系列中大多数魔物都典出于西方神话，各个都是神话中闻名遐尔的魔头，堕天使撒旦、海之主利维亚桑等恶魔都悉数登场。下面为大家介绍他们的典故。



谜
Enigma

地狱弓箭手，原本只是普通石像，因为相当高等级的魔法赋予生命而能够活动的物体。拥有六只手腕，会使用手持的弓射出魔力箭来攻击的魔弹射手，主要以发出光箭来攻击玩家，在回避连续的几支弓箭后就可以近身攻击，其射击距离及威力都不容小看。



巨型百足
Gigapede

百足既是蜈蚣。原本是在魔界活动的巨大生物，因为空间扭曲的关系而出现在人间界。可以从体内放出电流，对于在自己地盘捣乱的人会豪不留情地加以攻击，有着地域性。



先驱
Vanguard

负责管理地狱的死者，连魔界住人都相当恐惧的死神，以沙为媒介出现在人间界。擅长以自由的隐形与现身来迷惑对手的方式进行战斗，幻变换位比较厉害。据说当死神在夺取寿命已尽之人时，会敲响一个沉钝的钟声来告知死者，该钟声有"准备上路了。"等等的类似相关之意味。



革律翁
Geryon

鬼泣三中的马车BOSS，被设定为原本是许多英雄骑乘过的著名战马，但沾染了魔界的瘴气后化身成野性难驯的魔物。革律翁在希腊神话中是居住在大西洋伽狄拉海湾厄里茨阿岛上的巨人，长着三个身躯和三头六臂，是世界闻名的富户、绰号"黄金宝剑"的伊比利亚国王的四个儿子之一。革律翁拥有一群棕里透红的牛，交由另一个巨人和双头犬奥特休斯替他看管。把这群牛带回给国王欧律斯透斯也是赫尔克里斯的十二个任务之一。在击败看管牛群的巨人和双头犬之后，赫尔克里斯受到革律翁的追击，他用一枝在九头蛇许德拉血液中浸泡过的箭射穿了革律翁三个躯体连接处的腹部，将其杀死。



无头骑士
Durahan

无头骑士是爱尔兰民间神怪传说中最著名的一位。关于无头骑士传说的来历，一说为其生前是一名勇猛的骑士，由于在战场上不幸阵亡，首级被敌人割去，因此每当逢黑风高的夜晚他便会骑着一匹同为亡灵的马出没于沉睡谷，四处寻找自己遗失的首级，而每当看见与自己生前长相相似者便会斩其头颅带回。他的座骑亡灵黑马拥有头颅，以及一双如火焰般燃烧的眼睛。



血腥石像鬼
Blood Goyle

封入魔力所制作出来的石像中注入污秽的血，使得岩石变成液体状。会因为攻击而分裂并且升出更强力的恶魔。这些怪物面目狰狞，长着蝙蝠的翼和尾，有恶魔之姿，人们把它放在门口以避邪。相传亡灵巫师会把生命灌入这些雕像中使之行动，它们有着石头般坚硬的皮肤，刀枪不入，弱点是畏光。



噬魂者
Soul Eater

被杀恶魔的怨念聚集之后变化而成的另外一种恶魔。会以幻灵的方式来制住生者，之后贪婪地吞噬其灵魂。在生者面前不会展现其实体，会趁生者不注意时从生者的背后偷袭，届时才会展现其实体。被缠住的生者只能任凭灵魂被吸干殆尽，据说会借由吸收魔力来让自己变得壮大。

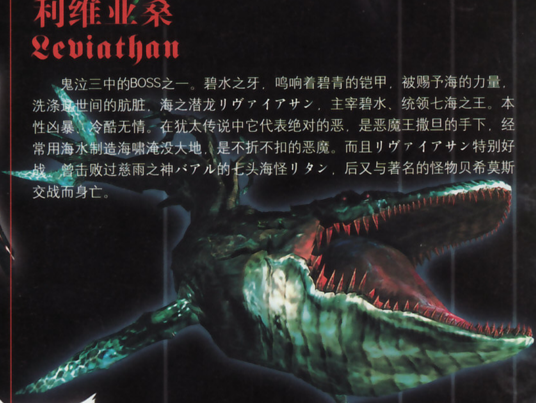


女妖蜘蛛
Arachne

原本是女性魂魄，在来到魔界之后因为接触瘴气而化成恶魔。相传在古希腊利德雅附近的村庄当中，有一位名叫阿拉蔻妮的美丽少女。聪明、美丽，拥有非常高超的织布技术。她的美貌以及她所织出来的布，实在是美的令人赞叹不已，结果引来女神雅典娜的妒忌。雅典娜甚至还离开了神界，特地下凡与阿拉蔻妮一较美貌以及织布技术。比赛结果揭晓，阿拉蔻妮的织布技巧略高一筹，也比雅典娜明艳动人。恼羞成怒的雅典娜女神一怒之下，将阿拉蔻妮变成一只丑陋的蜘蛛。而阿拉蔻妮虽然变成了蜘蛛，可却没有忘了织布的技巧，仍然在树枝间向人展示她的织布技术。

利维亚桑
Leviathan

鬼泣三中的BOSS之一。碧水之牙，鸣响着碧青的铠甲，被赐予海的力量，洗涤这世间的肮脏，海之潜龙リヴァイアサン，主宰碧水、统领七海之王。本性凶暴、冷酷无情。在犹太传说中它代表绝对的恶，是恶魔王撒旦的手下，经常用海水制造海啸淹没大地，是不折不扣的恶魔。而且リヴァイアサン特别好战，曾击败过慈雨之神バアル的七头海怪リタン，后又与著名的怪物贝希莫斯交战而身亡。





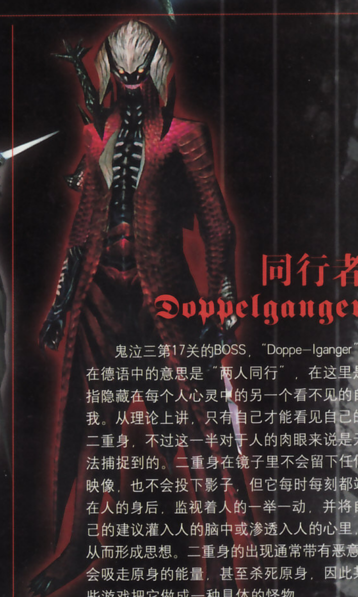
深渊
Abyss

魔界高阶士兵“阿比斯”。原意为“无底深渊”，在战争时是担任军队角色的魔界高等种族，用以魔力形成的镰刀自在的狩猎目标物。深渊是指很深的水，例如落入万丈深渊。也比喻艰难的境地和险境。



堕天使
The Falleen

天使被恶魔负体后的形态，它们有着与天使一样美丽的白色羽翼，不惧怕任何攻击，其本体其实是在胸部上——那是一张丑陋而可怕的脸。只有在它张开翅膀，露出本体时攻击那里，才会对它们造成伤害。也有人说他们是曾经住在天上的恶魔，用闪光的剑与强大的魔法，将阻挡在自己眼前的一切化为灰烬。但其实堕天使并不代表邪恶，它们堕落，只是代表他们有着与其他天使不同的使命，而这使命，就是背叛上帝。



同行者
Doppelganger

鬼泣三第17关的BOSS，“Doppe-Iganger”在德语中的意思是“两人同行”，在这里是指隐藏在每个人心灵中的另一个看不见的自我。从理论上讲，只有自己才能看见自己的二重身，不过这一半对于人的肉眼来说是无法捕捉到的。二重身在镜子里不会留下任何映像，也不会投下影子，但它每时每刻都站在人的身后，监视着人的一举一动，并将自己的建议灌入人的脑中或渗透入人的心里，从而形成思想。二重身的出现通常带有恶意，会吸走原身的能量，甚至杀死原身，因此某些游戏把它做成一种具体的怪物。

释放你右腕中的恶魔之力!

2000年前，魔剑士斯巴达拔出了剑，
将魔界之王曼德斯封印，并为人类而战

但是，斯巴达离开人类世界后，
人类关于斯巴达的记忆也慢慢消失，

无论是曾经被恶魔所控制的记忆，
还是原本身为恶魔的记忆……
斯巴达，成为了传说

SYSTEM No.01 基本操作

按键	功能
左摇杆（LS）	控制角色移动，按下去是更换锁定目标
右摇杆（RS）	调整视角，按下去是回复初始视角
BACK键	挑衅
START键	开启菜单
LB键	变身成魔人
RB键	锁定敌人
LT键	尼禄的话是发动剑的EXCEED技能，但丁的话是切换远距离武器
RT键	尼禄的话需要与其他按键配合才有用，但丁的话是切换近距离武器
A键	跳跃和调查
B键	尼禄是发动恶魔右腕的特殊技能，但丁是发动风格特殊技能
X键	远距离攻击
Y键	近距离攻击
十字键	切换风格，但丁专用，↑为骗徒，↓为守护者，←为枪士，→为剑士，连续按两下相同的方向键就能切换为隐藏的暗黑杀手风格，这个风格可以使用阎魔刀，但是不能升级。

SYSTEM No.02 特殊神像

本作中的武斗神像有两种，一种是蓝色的，一种是红色的，蓝色的武斗神像只有尼禄才能开启，红色的武斗神像只有但丁才能开启。打碎武斗神像后可以获得蓝色Orb碎片，不过要想将其打碎需要使连击评价达到一定的等级才行，一般来讲，越是到游戏后期，需要达到的连击评价等级也就越高。而前作中的时空神像虽然在本作中也有保留，但是其功能有所变化，由于本作中但丁可以随时更换风格和武器，所以这次时空神像的功能就是升级技能和武器。

SYSTEM No.03 通关后的隐藏要素

以HUMAN难度通关一次后，GALLERY模式选择可能，追加CLEAR BONUS ART，追加HISTORY OF DMC。

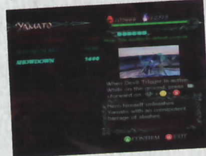
以DEVIL HUNTER难度通关一次后，追加HUMAN模式的通关特典，追加新的难度“SON OF SPARDA”模式，追加血宫模式“BLOODY PALACE”。

以SON OF SPARDA难度通关一次后，追加新的难度“DANTE MUST DIE”模式，追加“HEAVEN OR HELL”模式，追加PUBLICITY ART，追加CLEAR BONUS ART。

以DANTE MUST DI难度通关一次后，追加HELL AND HEAVEN，追加超级尼禄和超级但丁，使用超级尼禄和超级但丁进行游戏的话可以魔力不减，也就是能永久变身成魔人。追加CLEAR BONUS ART。

SYSTEM No.04 魔人化

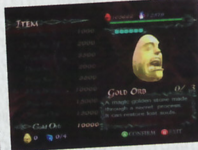
两个主角尼禄和但丁都能够变身成魔人，尼禄需要打到第六关后期，入手阎魔刀后才能进行魔人变身，但丁则是一出场就能变身。变身的方法是在主角的魔力槽有3格以上时按下LB键，魔人状态的主角攻击力、防御力以及移动速度均大幅提升，体力会缓慢回复，部分技能会发生变化，被大部分的敌人攻击命中也不会造成硬直，此状态下的主角魔力槽会逐渐减少，全部消耗完之后会自动变回普通状态，玩家也可以在中途再次按下LB键取消魔人变身。因此魔力消耗减缓的技能是非常实用的。



←尼禄只有在得到阎魔刀之后才能进行魔人变身。

SYSTEM No.05 道具物品

游戏中的主要道具是各种颜色的Orb，红色的Orb在打倒敌人或是破坏掉一些场景中的物品后可以获得，相当于游戏中的金钱；绿色的Orb可以补充主角的体力；白色的Orb可以补充主角的魔力；蓝色的Orb可以增加主角的生命槽上限，游戏流程中得到的蓝色Orb都只是碎片，需要凑齐四个碎片才能合成一个完整的蓝色Orb，在商店中购买的蓝色Orb则是完整的一个；紫色的Orb可以增加魔力槽上限，游戏流程中无法获得，只能在商店中购买；金色的Orb可以在死后复活。本作中过关后根据等级评价高低获得的点数不再是前作中的红色Orb，而是Proud Souls，这个点数是用来学习各种技能。



→使用道具会大大影响过关后的评价。

道具名	1	2	3	4	5	6	7	最大数量
Vital Star S	1000	1500	2000	2500	3000	4000	5000	30
Vital Star M	2000	3000	4000	5000	6000	8000	10000	30
Vital Star L	3500	5000	7500	13000	20000			30
Devil Star S	2000	2800	4300	7800	15000			10
Devil Star L	3500	5000	7500	13500	20000			10
HOLY WATER	10000	15000	20000					30
Blue Orb	3000	5000	10000	15000	30000	50000		6
Purple Orb	2500		8000		20000	30000	50000	7
Gold Orb	10000	20000						3

SYSTEM No.06 评价系统

本作中也依然保留了过关评价系统，影响过关评价的因素有时间、连击评价、获得红色Orb数量、道具使用和是否CONTINUE五项，过关评价的等级从高到低依次为S、A、B、C、D五个级别。总体来讲，想要获得高评价首先绝对不能使用道具和CONTINUE，然后再追求前三项的提高。最关键的是连击评价（Stylish Points）了，简单来讲打得越花哨这个评价也就越高，连击评价从低到高分为七个级别：Deadly(D)、Carnage(C)、Brutal(B)、Atomic(A)、Smokin'(S)、Smokin' Style(SS)、Smokin' Sick Style(SSS)。评价字样右边的槽表示连击维持的时间，以不同招式名中敌人这个槽就会上涨，反之，如果长时间没有命中敌人或短时间内使用重复的招式，评价就会下降，连击过程中被敌人击中的话评价也会中断。一般情况下只有近身武器才能提升评价，而枪械类的远距离武器则只能暂时维持评价，提升评价的重要手段就是挑衅，评价等级达到S以上后再用普通的攻击招式切换已经很难再向上提升了，此时使用挑衅的话就有明显的效果。注意挑衅的时候主角是无防备状态，还有，挑衅不能连续使用。



□文/北斗

DEVIL MAY CRY 4

SYSTEM No.07 全成就列表

成就名称	条件	获得点数
Simply Spectacular	得过一次S级关卡评价	10G
A Comfortable Pace	以"Human"难度完成第11关	10G
Easy Does It	以"Human"难度通关	10G
Half Way There	以"Devil Hunter"难度完成第11关	10G
Done and Done	以"Devil Hunter"难度通关	20G
Rock and a Hard Place	以"Son of Sparda"难度完成第11关	10G
Hardly A Simple Task	以"Son of Sparda"难度通关	30G
Easier Said Than Done	以"Dante Must Die"难度完成第11关	10G
All Bow Before You	以"Dante Must Die"难度通关	40G
Step into the Light	以"Heaven or Hell"难度完成第11关	10G
Tonight, We Dine in Hell	以"Hell and Heaven"难度通关	10G
The Best of the Rest	在"Human"难度下，全部关卡S级评价	20G
A Cut Above	在"Devil Hunter"难度下，全部关卡S级评价	20G
A Stunning Feat	在"Son of Sparda"难度下，全部关卡S级评价	40G
Never Say Die	在"Dante Must Die"难度下，全部关卡S级评价	50G
A Throne of Glory	所有难度各通关一次	50G
Nothing Left Unsaid	完成所有隐藏任务	10G
The First Circle	在血宫模式通过10层	10G
The Second Circle	在血宫模式通过20层	10G
The Third Circle	在血宫模式通过30层	10G
The Fourth Circle	在血宫模式通过40层	10G
The Fifth Circle	在血宫模式通过50层	10G
The Sixth Circle	在血宫模式通过60层	10G
The Seventh Circle	在血宫模式通过70层	10G
The Eight Circle	在血宫模式通过80层	10G
The Ninth Circle	在血宫模式通过90层	10G
Covered in Blood	通过血宫模式	40G
King of the Palace	在血宫模式中获得S级评价	50G
Speak of the Devil	用超级尼禄或但丁通关	20G
Smokin'!	在战斗中得到一次S级评价	10G
Smokin' Style!!	在战斗中得到一次SS级评价	10G
Smokin' Sick Style!!!	在战斗中得到一次SSS级评价	10G
Modus Vivendi	角色生命槽上限达到最大	10G
Bat Out of Hell	角色魔力槽上限达到最大	10G
River of Red	得到10000点红色Orbs	10G
Your Cup Runeth Over	得到100000点红色Orbs	20G
Red Orb Millionaire	得到1000000点红色Orbs	40G
Filled with Pride	得到10000点灵魂点	10G
Brimming with Pride	得到100000点灵魂点	20G
Proud Millionaire	得到1000000点灵魂点	40G
Rookie Devil Hunter	干掉100个敌人	10G
Skilled Devil Hunter	干掉1000个敌人	30G
Legendary Devil Hunter	干掉10000个敌人	40G
Item Collector	所有道具的拥有量达到上限	50G
Skill Collector – Nero	获得尼禄的所有技能	50G
Skill Collector – Dante	获得但丁的所有技能	50G

成就（Achivements）是XBOX360版《恶魔猎人4》独有的系统，对于喜爱DMC的朋友而言，开启本作中的全部成就自然是必须要做到的了。其实大部分的成就都与难度、血宫模式以及特定的收集率为条件，像"得到1000000点红色Orbs"、或是"干掉10000个敌人"这种对技术其实没有太多的要求，反复挑战积累就行；而要完成"得到100000点灵魂点"这类成就，虽然主要方法仍然是反复挑战，但好的技术获得高评价就能大幅提高得分；另外，像是各难度下的"全关卡S级评价"就很考验玩家技术了。

NERO 尼禄

拥有恶魔右腕的新主角

本作主角，与但丁相比，尼禄可以使用的武器和技能数量都要少许多，如果说但丁的风格是华丽，那么尼禄的风格就是技巧。恶魔右腕是尼禄独有的能力，根据恶魔右腕可以发动各式各样的强力攻击，其中最实用的就是BUSTER和SNATCH两大能力。就攻击速度而言，尼禄明显慢于但丁，魔人变身的威力也要明显弱于后者，要想提高尼禄的使用技巧，最关键的还是围绕恶魔右腕来做文章。另外，其宝剑RED QUEEN的马达加速功能衍生出的EXCEED技巧威力强大，是打出高评价必备的技能。

独有能力：

恶魔右腕：BUSTER是用B键将敌人抓起后就能发动各色特殊攻击，根据敌人种类的不同，这些特殊攻击的招式也各不相同，特别是在对BOSS战的时候，满足一定条件后发动BUSTER技，可以给予BOSS以重创。SNATCH则是按住LB键再按B键就能对敌人发动SNATCH攻击，可以将敌人拉至身边当武器使，也可以将敌人抓过来后再扔出去，利用这个技巧可以维持长时间浮空连击。

EXCEED：按住LT键就可以提升尼禄宝剑的EXCEED槽（画面左上方的那个弧线），最多可以进行3段蓄力，蓄力后的攻击威力大幅提升。这个系统的高级应用技巧是在尼禄使用每一招的过程中看准时机按LT键就可以攒一格，这样下一招攻击就带有EXCEED效果，威力大增，同时在发动下一招的时候看准时机再按下LT键就可以继续攒……如此循环下去，只要时机掌握得好就能无限维持EXCEED效果。不过由于LT键和Y键分别由左右两手控制，想要熟练掌握这套技巧是很困难的，特别是其基本四连斩。

Weapon

RED QUEEN：魔剑教团技术局开发的剑，剑柄内置的特殊马达提供了EXCEED功能。

BLUE ROSE：尼禄自己改装的六连发大口径左轮，可以同时发射两发子弹。

DANTE 但丁

令恶魔闻风丧胆的恶魔猎人

系列标准主角，在本作中相当于第二主角，登场时间是第12关到第18关。与尼禄相比，但丁的武器、攻击方式和技巧要丰富太多，攻击速度和移动速度的迅捷再加上武器切换以及风格切换，足以保证让但丁利用超华丽的技巧给敌人以重创！与前作相比，各风格对应的技巧数量在保证实用性的前提下有所减少，但新增了众多强力武器。

独有能力：

风格切换：在本作中但丁可以通过方向键随时进行风格切换，这次保留了其中四种：骗徒（TRICKER）、剑士（SWORDMASTER）、枪士（GUNSLINGER）和守护者（ROYALGUARD），另外新增了其老哥维吉尔的风格暗黑杀手（DARK SLAYER）。

武器切换：同样，在本作中但丁的武器也可以随时进行更换，LT和RT分别可以切换远距离和近距离武器，武器种类的繁多以及较高的基本攻击力是但丁突出与尼禄的一大优势。

Weapon

REBELLION：但丁的标准战斗用宝剑。

GILGAMESH：用魔界金属制作的盔甲，效果类似拳套，出招慢但威力强大。

LUCIFER：可以发出大量红刺封锁敌人与空间，战略性高于杀伤性。

EBONY & IVORY：但丁自制的双枪，射速非常快。

COYOTE-A：对恶魔专用霰弹枪，射速慢，威力大。

PANDORA：可以组合出包括火箭筒、激光炮等威力强大的远距离攻击武器。

变身成魔人!!

MISSION 01 BIRD OF A FEATHER
第一关 物以类聚

本关基本可以看成是教学关卡，敌人只有但丁一个，游戏中会不断出现新的操作提示，之后就会在屏幕下方呈现操作完成条件，玩家只需根据下面的提示成功完成规定的次数（大部分动作都是3次）即可。基本操作的完成都很简单，晋级技巧中的翻滚闪避是LS+A+RT键，将敌人撩到空中的重斩是将左摇杆向自己方向推同时按A+RT。最后学会的动作是尼禄特有的技巧：恶魔右腕，按B键发动。



→根据屏幕下方的提示完成规定操作几次即可。

BOSS 但丁（DANTE）

熟悉完基本操作之后就是对但丁的BOSS战了，当然，作为第一关的BOSS，战斗其实非常简单，其攻击方式比较简单，主要就是近距离的剑砍和远距离的枪支射击。玩家可以用他来进一步熟悉刚才学会的战斗技巧，建议多使用尼禄的恶魔右腕，这招攻击力较高。

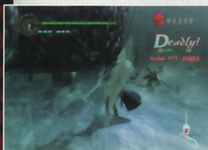


MISSION 03 THE WHITE WING
第三关 白翼



一开始的场景往前走一点，左侧有大量的红色Orb，往右走，之后需要连续使用飞跃技能向上跳，此处的重点就是掌握好及时切换对各浮空点的锁定以及飞跃的节奏。来到悬崖上方后空间封闭，将敌人全灭后红色封印开启，然后需要去右下的山壁边缘将墙打坏后跳上去。

出山洞后沿着右侧的山路走较长一段路程后发生剧情，大桥断裂，出现三名新的敌人FROST。这种敌人比之前的杂兵强上不少，有时会竖起大型冰盾在身体前方进行防御，主要攻击方式有三种，最基本的是近身用爪子抓，第二种是连续发射冰弹，第三种是跳起后原地召唤大量冰柱，这个是范围攻击且杀伤力最高。另外其还会发动类似瞬间移动的招数，对付FROST，使用恶魔右腕的效果非常好。



解决掉FROST之后继续往前走，在教堂大门之前发生剧情，性感的GLORIA（格罗丽亚）亮相了。进入教堂大厅后，从1楼左侧的门进入，一路杀敌来到大厅2楼，从正中央的画像左侧门出去往上走，途中会再次遇到FROST拦截。将它们干掉后来到瀑布前，这里的机关目前还解不了，不用管，从另一侧的门进去再沿着走廊回到大厅2楼右侧。打蓝色的转盘可以开启右侧的门，在资料室需要全歼敌人以解除红色封印。最后来到藏书室，刚进门就会出现白色的长枪骑士（本关的标题指的就是这种敌人），长枪突刺是其主要攻击手段，这种敌人配备有大型的钢盾，正面攻击的话会被其完全防御住。要打它就必须绕到其后面再砍，一般砍上4至5下后再发动恶魔右腕的特殊技能就能将其干掉。注意这种敌人有翅膀，可以飞起来，由于浮空状态下的白骑士无法用盾，所以也可以趁此机会攻击。胜利后得到新能力ANIMA MERCURY。



↑直接从正面攻击长矛白骑士是没有用的。

MISSION 02 LA PORTE DE L'ENFER
第二关 地狱之门



先通过坏了的楼梯，接下来会有红色封印，对敌人杂兵的第一战，全灭后封印解除。来到礼拜堂的中央得到邪恶遗产（EVIL LEGACY），尼禄将其安装在恶魔右腕后学会新能力HELL BOUND，这个能力的特点是使尼禄的右臂能够变长，在有蓝色圆形装置的地方站上去后，空中就会出现浮空点，利用新学会的能力（RT+B）就可以抓住后飞跃过去。接下来一段流程是不停穿梭在阳台以及走廊之间，期间需要多次用到飞跃的技能，途中会遇到SECRET MISSION 01，几处有红色封印的地方将敌人全灭即可。



之后是通过居住区、货物仓库前往码头，期间会提示你使用恶魔右腕的抓取技能（SNATCH），这个技能可以将一些较弱的敌人抓至身旁攻击，另外还有尼禄的宝剑红色皇后（RED QUEEN）的加速功能，方法是先按住RT蓄力。到了码头后先往左走，使用飞跃跳到对面后，发现蓝色的转盘，连续攻击一阵后即可开启该转盘，进门打开机关。返回码头，这次往右走，最里面发生BOSS战。

SECRET MISSION 01
ANNIHILATION
内容：在限定时间（1分钟）内杀死场景中的所有敌人，关键在于杀敌速度要快，多利用剑砍和恶魔右腕的能力进行组合连续攻击。

BOSS 贝里亚尔（BERIAL）

贝里亚尔的基本攻击方式有：一、用剑在空中划个小半圈的斩击，这个用侧滚可以轻松躲过，但是要注意这一招往往是二连斩；二、用剑的空中大回旋斩，此招范围比较大，至少有半个圈，看准时机的话可以就地侧滚，如果是在空中的话则可以用突进来躲避；三、先半伏下身子，将剑帖地，之后再冲刺过来的重斩，看准时机提前跑开或是侧滚都可；四、召唤火柱攻击，注意火柱是连续从地下喷出的，最好弧形跑动躲避，特别需要注意的是一般在第三发喷发之后贝里亚尔还会用剑砍你，注意提前躲避；五、火焰冲击波是其最强的攻击方式，防御不能，而且杀伤力和杀伤范围都极大，不过此招只会使用两次，这两次的发动时机分别是其倒地后再起身的时候、以及血还剩下三格的时候。前者我们可以在其起身前提前跑开，后者则是看提前拉开距离用枪射击。当其护身的火焰没了之后就可以猛砍，或使用尼禄的恶魔右腕攻击，会出现特殊动画。



←贝里亚尔的那两次音爆攻击范围很广，威力也极大，一定要看准时机提前进行躲避。

MISSION 04 COLD BLOODED
第四关 冷血

新能力ANIMA MERCURY的作用是点亮刃齿轮，本关一开始的时候屋里就有一个，先用B键打它一下就可以激活，再用B键打的话就可以让其移动；刃齿轮还有一个特性，就是先用B键激活之后再用剑砍它，就会露出环绕着的剑刃来，此时再用B键打它就能大幅加快其移动速度，激活后最多可以用剑砍两下，建议砍两下，这样露出的剑刃更多，移动的更远；不过此时的刃齿轮更大的作用是其杀伤力，非常强大！

在最开始的屋子里就有一个，激活后可以用撞碎门口的蓝色封印。来到资料室，这里有许多敌人，这里的刃齿轮不是用来解开机关和封印的，可以激活后杀伤敌人，通过这个装置可以让战斗轻松许多，敌人全灭后解除红色封印。

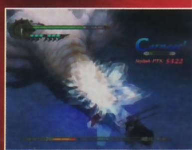
回到教堂大厅，先来到1楼，用正中央的刃齿击破下方的蓝色棺材，可以部分开启封印。之后从1楼右侧的门进去来到U形回廊，这里是一个谜题，正上方一共有四个空格，目前有两个刃齿轮在上面。先去右侧的屋子里，消灭所有的敌人后解除红色封印，之后激活屋子里的刃齿轮，将其打到不断有大火球飞出的长廊。利用刃齿轮抵挡火球，将其打倒长廊尽头即可催毁放火的机关，之后再调查该机关就可以进入SECRET MISSION 02。

来到下方的屋子里，先激活蓝色转盘，于是该屋与U形长廊的铁门得以开启，再将屋子里的刃齿轮激活后大到走廊上方空余的格子里。之后需要先激活此处的一个刃齿轮，将其打倒U形长廊的左侧最底端，撞碎此处的蓝色棺材后发现一个新的刃齿轮，将这两个刃齿轮再打到上方空余的格子里之后开启封印并进门。



SECRET MISSION 02
ALLEV-OOP
内容：在不着地的情况下空中连续使用5次恶魔右腕成功，利用SNATCH能力保持浮空是关键。

BOSS BOSS战 巴尔（BAEL）



巴尔其实就是一只冰属性的巨型蛤蟆，其基本攻击方式如下：一、用嘴喷射冰柱，此招发动前它会先蹲下身子张开嘴，攻击范围是其嘴巴前的一条直线，攻击宽度等于其嘴巴宽度（汗），此招前奏很长，非常好躲；二、跳起来后整个身体压下的攻击，当其跳起来之后留意地上的影子，看到影子后即可预知其下降地点，然后需要迅速躲避；三、远距离发射多个冰柱，横向移动即可躲开；四、头部是其弱点，但是如果我们离其头部过近的话就有可能被其额头的两个人形小妖怪撞走或是直接吞进嘴里嚼食。在其原地张嘴大吼的情况下，本体会消失掉然后只剩下那两个人形的小妖怪飘来飘去，此时可以看成是“中场休息”，只要砍它们即可，一定程度的攻击后巴尔就会再次现形，如果直接对它们用恶魔右腕的话，也可以直接将巴尔给拽出来。和对贝里亚尔时一样，当巴尔出现硬直之后，使用恶魔右腕攻击有特效，而且会有特写画面。当其体力快完的时候身体会变红，攻击频率加快，干掉它后得到RUSALKA CORPSE。

MISSION 05 OBTAIN THE WING TALISMAN!
第五关 获取飞翼护符！

本关一开始是在墓地之中，此处会出现新的敌人MEPHISTO，其大部分情况下都是浮在空中，主要攻击方式是射出一条长刺或是帖地后用镰刀砍你。对付MEPHISTO直接用剑砍是无效的，必须先用枪持续攻击将其身上的披风打坏掉之后才会露出本体，MEPHISTO的本体是不能飞行的，而且没有任何攻击能力，注意如果露出本体后一段时间没有将其消灭的话，其身上的披风就会再次恢复。

往上的楼梯左侧是SECRET MISSION 03，RUSALKA CORPSE的能力是如果附近有隐藏要素的话，尼禄的右腕就会发光，这是帮助玩家寻找隐藏要素的重要能力。在城主的房间中破坏掉上层的镜子后是SECRET MISSION 10，出门后用剑攻击右侧的蓝色轮盘后出现通路，激活刃齿轮后将蓝色封印撞碎，在螺旋塔处直接往下跳。在底部将所有敌人全灭后开启红色封印，同时得到WING TALISMAN，此时那些红色装置都被激活了，站在上面就会自动往上弹，利用空中漂浮的红色装置不断向上弹。



回到教堂大厅1楼，此时中间那个红色的封印被完全解开，站上去后弹到大吊灯上面，之后剧情自动打开通路，沿路进入画像后面的秘密通道。

SECRET MISSION 03
NONVIOLENT RESISTANCE
内容：在战斗中的风格评价达到S级以上。多使用挑拨技能以及回避，推荐使用但丁来完成。

SECRET MISSION 10
ALLEV-OOP
内容：利用刃齿轮将东西一次性全部破坏。

X360	PS3	本刊译名：恶魔猎人4			CERO D
		CAPCOM	8390日元	2008.1.31	
动作冒险	动作冒险	DVD ROM	日版	1人	136KB

MISSION 06

RESURRECTION

第六关 复活

跳下去进门后会遇到新的敌人CUTLASS，这种敌人平常大部分时间都是隐身潜伏在地下，有时候会露出背脊来，但是此时用剑砍是无效的，其攻击方式主要是跃起后再落下，这个过程中维持攻击判定。对付它的方法就是先持续用枪攻击，CUTLASS的移动速度就会减慢许多而且也无法再遁地，接近后先用剑再用恶魔右腕将其抓出地面就能进行有效杀伤了。

进门后是一个需要掷骰子的游戏，白色的尼禄像代表棋子，用剑砍骰子、等其停下后，最上方的那一面就是前进的点数。根据移动后所站的格子颜色决定突发事件，白色没有突发事件；蓝色会掉下许多红色的Orb，也有少量绿色的Orb；黄色是传送点，会传送到上一个黄色格子处；红色是敌人或是机关，敌人需要全灭，机关则是数道激光，被扫中的话会少血，只需以弧线持续跑动坚持一段时间过后即可。最后将雕像前进到终点，右侧的门打开，里面是BOSS战。



SECRET MISSION 04
TRACKING TREASURE DOWN

内容：找到所有的隐藏Orbs。需要在限定时间（2分钟）以内获得99个Orbs，推荐使用尼禄来完成。

BOSS 阿格纳斯（AGNUS）

此战其实要攻击的并不是阿格纳斯本体，而是他面前的那扇大玻璃，玩家所处的位置是一个封闭的房间。房间内会不断出现大量的GLADIUS，这种敌人既可以变成妖怪形态在空中飞行也可以变成剑的形态，妖怪形态时没有攻击判定，剑的形态时有攻击判定。对付GLADIUS也可以用恶魔右腕将其抓到身旁再打，不过建议还是把攻击重点放在玻璃上，因为GLADIUS杀之不尽。注意当玻璃开始发出红光的时候就代表即将发动对地面全屏的雷电攻击，躲避的方法是让尼禄维持浮空状态，跳起来后连续挥剑或是用枪射击都是保持长时间浮空的好办法。其实对付这个大玻璃最有效的打法就是将空中飞着的GLADIUS抓住后再往玻璃上砸。

BOSS战后得到魔刀YAMOTO就能变身成魔人了。出门开启机关，沿楼梯往上走,进门后会遇到大量白骑士，费一番功夫将它们全灭后开启红色封印开启 机关后利用红色装置弹上去，途中一间屋子左上角可以看到3个被囚禁在容器里失去了灵魂的躯体，在它们正对着附近的墙，是SECRET MISSION 04。回到教堂大厅后前往上方的瀑布处，沿着刚才开启的桥进入瀑布后的山洞之中，沿着小路前进一段时间，最后会来到森林之中，过关。

MISSION 07

THE SHE-VIPER

第七关 人面蛇妖

本关的冒险舞台是在巨大的森林之中，第一个场景中类似破庭子的建筑物里是SECRET MISSION 08，往左去下一个场景的路上可以得到大量红色的Orb，下一个场景直接跳下去到山谷。下面是个三岔路口，左侧的两条（以地图为基准）目前都被蓝色的大门封印，无法通过，先去右侧的大厅。

进门后出现新的敌人CHIMERA，好在并不难对付。将敌人全灭解除红色封印后沿楼梯往上走，激活蓝色的转盘后会出现通路，接下来需要用飞跃技能跳到对面。下一个蓝色转盘被激活后，空中出现的通路是一段一段的，玩家需要耐心等待，慢慢前进，此处会出现敌人，万一不小心掉下去的话会来到一处被封闭的场景，将敌人全灭后就会出现蓝色传送点到转盘附近。



下面的场景，这里被红色树藤封锁的路现在还无法通过，过了木桥左侧的树可以进入SECRET MISSION 05，再下一个场景中会有大量敌人，将敌人全灭后解除红色封印。出来后可以看到刃齿轮，将其激活后就能将之前被蓝色大门封印住的三岔路口两条路打开，之后进入中间那条路。刚进门没走几步就会遭遇本关的BOSS艾其杜娜，不过现在还无法对其进行攻击，我们只能顺着路一路狂奔逃命，逃出这个场景后就好了。之后顺路来到地图最右侧的场景，开始BOSS战。

SECRET MISSION 05
SKY SCRAPER

内容：成功到达最上面的目的地，必须在1分钟内到达上方取得蓝色Orb碎片。

SECRET MISSION 08
ROYAL BLOCKER

内容：连续5次防御成功，本任务需要用但丁切换至守护者风格才行。

BOSS 艾其杜娜（ECHIDNA）

本关BOSS艾其杜娜是希腊神话中的恐怖怪物，原本出自于西西亚人的神话，ECHIDNA这个名字乃是“She-Viper”的意思，也即本关的标题。在希腊神话中，艾其杜娜是CETO的女儿，其外形通常被认为是人面蛇身，被认为是希腊神话的魔兽之母。

艾其杜娜的基本攻击方式主要有：一、一边飞行一边撞击，被其撞到就会少血，需要提前侧滚回避；二、落下来后会四处散发树枝扎进地下，这个比较好躲，站在她正对面就能保证安全；三、落下来停稳后会从肚子下方伸出尖端产卵，此时可以趁机打这个尖端；四、其上半身落在地上后会放出树枝从地下往上突刺，与其近身战最好；五、通常情况下跳起打她的上半身效果很好，但要注意她的触手旋转攻击；六、快没有体力的时候会加快攻击速度，同时发射大量的种子，弧线跑动即可躲开。打败艾其杜娜后得到SEPHIROTHIC FRUIT，在另一侧的出口使用SEPHIROTHIC FRUIT即可让原本挡路的红色树藤枯死。



MISSION 08

PROFESSION OF FAITH

第八关 信仰宣言

过桥后会经过一个小桥，上面有蓝色的Orb。接下来顺着路径之前有刃齿轮的场景走，途中有不少战斗，将敌人全灭就能解除红色封印，开启通路。回到三岔路口后去右方的教会，进门后右侧原本被拦住的小房间可以进入了，里面可以得到大量的红色Orb。之后去房间左侧楼梯下，使用SEPHIROTHIC FRUIT后，挡路的红色树藤枯死，路通。

接下来会来到一个迷宫森林，这是一个十字的路口，如果走错的话就会进入黑色的封闭空间，需要将里面的敌人全灭后再传送回来，如果找不到正确的路就会被永远困在这个森林中出不去。其实解决这个谜题的方法非常简单，看完路口石碑的提示后我们知道应该向着光明的方向前进，而判断依据就是石碑的影子，四个方向中，有一个方向会看到阳光照在石碑后产生的影子，只需向相反的方向前进即可通过。举例而言，如果石碑的影子在路口左侧，那么就往右走；同样的十字路口正确通过3次后即可成功离开。出来后一直向着地图的下方前进，经过一条漫长的通道之后在圆盘处发生BOSS战。

BOSS 魔化克瑞德（ANGELO CREDO）

本战中克瑞德会变身成天使状的恶魔，其攻击方式非常简单：一、远距离的情况下，会扔出巨剑，前期是连续扔两把，后期是连续扔三把，由于其前奏很明显，所以只需看准时机连续侧滚即可躲开；二、近距离的情况下，则是一套四式的斩击，这个也比较好躲，弧形跑动配合侧滚即可。当其砍完一套后可以马上冲过去砍他几刀，不过这样攻击速度太慢，建议直接与其正面近身战。因为砍中他后，即便是被其用盾牌防御住，双方都有硬直，可以很快回复过来，只需在其攻击的时候见机躲避即可。攻击时机把握得好就能成功破防并创造极佳的后续攻击机会给予其重创。注意其剩余体力不多的时候会开始发飙，冲刺速度以及斩击范围都大幅提升，这时的克瑞德还是比较有威胁的，不过只要躲避好就能保证安全，坚持到最后并取得胜利后得到AEGIS SHIELD，作用是把敌人拖过来当人肉盾牌使。

MISSION 09

FOR YOU

第九关 为了你

守卫在大门口的敌人分别是两个使长矛的白骑士和一个使剑的白骑士，使剑的级别比使长矛的高。当其成组的情况下会展开非常有战术效果的攻击：可以发动"合体技"、集体冲刺以及相互掩护。对付这种敌人，以尽快减少其有生力量优先，每干掉一个都可以让负担减轻不少。使剑的白骑士体力很高，但是其盾牌并不如长矛白骑士的结实，连续攻击是可以正面将盾牌打碎的，之后再用恶魔右腕就能进行很有效的杀伤。注意用剑的白骑士其主要攻击方式都是蓄力冲刺，杀伤力虽然大，但是硬直和规律性也都很明显。

解决掉这组敌人后红色封印解除，来到教堂中央大厅，先向下走剧情过后会发现此路不同，再返回大厅的话就会发现地上有不断移动的红色激光，碰到的话会损失不少体力。利用地形的掩护看准时机跳到右侧的走廊上，进门。下一个房间刚进去两个出口就会被激光封锁住，同时屋里出现大量白骑士，由于场景狭小，对我方作战不利，需要小心应付。敌全灭后得到KEY OF CRONUS，这个的新能力是配合特定机关后发动暂时的时间流逝减慢效果，对屋子中央的机关按A键就能发动此效果，之后利用激光的间隙出门。



↑结组后的白骑士相互配合，不可小觑。

接下来打蓝色的转盘后电梯会下来，上去后每上升一段都需要解决一拨敌人，一共有三拨敌人；另外，每上升一段后，都需要调查机关然后通过激光才行。二层的蓝色Orb碎片需要从三层跳下去才能拿到，到顶层进门后就是BOSS战。

BOSS 魔化阿格纳斯（ANGELO AGNUS）

此战中是对付魔化后的阿格纳斯，不过这家伙的魔化形态其实就是个苍蝇人，基本攻击方式为：一、近身用剑砍，这个很好躲避；二、远距离的情况主要是召唤飞剑GLADIUS攻击，很好对付，打掉这些GLADIUS可以补充魔力；三、当他喊出"You must to die!"的时候就是要冲刺过来抓你了，一旦被抓住就会被其吸掉不少体力和魔力，这些体力会回复他的体力，所以一定不要被抓住！听到他喊这句话的时候马上提前躲避。建议本战多用魔人变身攻击，反正魔力消耗完之后可以通过消灭GLADIUS来快速补充，注意当其被砍倒后重新站起的时候以及发动暴风（其身体和周围场景都开始变绿）的时候一定要离他远点，不然之前的战斗可都是无用功了。

MISSION 10

WRAPPED IN GLORY

第十关 荣耀的面纱

本关开始出现新的幽灵状敌人FAUST，其主要攻击方式和MEPHISTO类似，应对策略仍然是先用枪打碎其披风再攻击本体。

出门后来到电梯处，先发动时间减慢技能，然后迅速通过两处激光，在里面用剑砍蓝色转盘后解开封印，回到第一个激光的右侧直接跳下去即可。回到地面有激光的教堂大厅1楼，在回廊处有SECRET MISSION 06。再次往下走，之前被挡住的路已经可以前进了。来到有大型转扇的地方直接跳下，这里有大量的FAUST，将它们全灭后解除红色封印，对最底层的机关使用KEY OF CRONUS后时间就会开始减慢。接下来顺着慢慢旋转的铁扇往上跳到达对面屋内。



继续往上走，在紫色电梯处使用WING TALISMAN，在下一个房间内有大量的白骑士，小心应战，敌全灭后解除红色封印。在时空雕像对面就是SECRET MISSION 07，直接进正门后发生BOSS战。

SECRET MISSION 06
VERMIFUGE

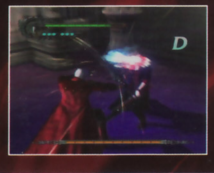
内容：阻止CHIMERA SEED寄生到别的怪物身上去，方法是利用恶魔右腕的能力将SACRECROW抓起来，配合SHIELD能力将其他敌人打倒，注意SCARECROW被打倒的话任务也算失败。

SECRET MISSION 07
FREE RUNNING

内容：床没有掉落的情况下到达目的地，第一次启动装置后会出现敌人，先将这些敌人全灭，之后再启动装置就能安心前进了。

BOSS 但丁（DANTE）

此战中的但丁比第一关中要强出许多，最大的变化就是能够随时切换四种风格对你展开攻击，而且移动速度和智能都大幅提高。此战中想要胜出的话，最好的方法就是将尼禄的恶魔右腕作为主力攻击武器，远距离的时候是可以将但丁抓至身旁再砍的，近距离的话看准时机用恶魔右腕也能造成强力杀伤。本战中如果用剑和但丁对砍的话很容易出现格剑的情况，这时候就要看谁手快了。



MISSION 11

THE NINTH CIRCLE

第十一关 第九地狱

第一层的回廊中间的蓝色女妖需要打出SSS级评价才能拿到蓝色Orb碎片。沿左侧的楼梯向上，打开蓝色转盘后出现浮空点，利用飞跃技能连续往上跳。上方的平台需要将敌人全灭后解开红色封印，开启机关后电梯落下，乘电梯上去后有动画，最初的大门右侧新出现蓝色的传送点。直接从电梯上跳下来，返回大门，通过传送点到新的场景。

这里有一个机关，提示说一个人无法通过这扇大门，解决的办法就是利用恶魔右腕的抓取功能与屋里的敌人互换位置进去。接下来的几处场景都需要考验玩家们的飞跃技能掌握情况，都是连续的浮空跳越，而且后面的浮空点还会随时移动，最好在旁边的时空神像旁升级SNATCH技能到3，再推荐购买AIR HIKE技能。

打蓝色转盘后出现大量浮空点，此处的浮空点是有时间限制的，时间一到就会自动消失，连续向上飞跃。在红色机关处出现大量敌人，将全部敌人消灭后开启红色机关，之后返回到刚从传送点进来后遇到的时空神像旁。此处的紫色电梯已经可以乘作，另外这里会无限出现大量的敌人，不必理它们，直接坐电梯上去展开BOSS战。

BOSS 圣者（SANCTUS）

终于可以面对幕后黑手了，这个老小子平常都是浮空状态，其身体周围有一层护罩，需要多次攻击之后才能将护罩打破，之后再攻击一次就能将其打下来，打下来后可以先用剑痛砍一番，他会倒地，等其起身后再用恶魔右腕发动特殊攻击，威力很强大！注意他身旁的那两个“浮游炮”是杀不死的，打掉后没多久就会再次出来，用枪射击“浮游炮”的话可以暂时将其定住一段时间。圣者的基本攻击方式有：一、近距离的冲击波爆发，一开始和被打落地再重新飞起的时候会发动，离远一点就不会被波及；二、发射地面火龙，有时候是一条有时候是两条，跳起来后维持浮空状态一段时间即可避过；三、发动落雷攻击，主要攻击范围是其身前的区域，离远一点即可，其实落雷之间也是有空子可以钻的；四、对身前的扇形区域发冲击波，离远或是跳起均可躲避；五、让“浮游炮”飞过来撞击，很容易躲避。当其剩余体力不多的时候会召唤巨像THE SAVIOR用手拍击地面，这个得提前用侧滚躲避，老头自己也会变得更加彪悍。



MISSION 12

A NEW BEGINNING

第十二关 新的开始

本关开始玩家控制的主角更换为但丁，除了技能和尼禄独有的装备之外，之前的所有东西均可继承。十字键可以切换风格，LT键换枪，RT键换剑。下一个场景中有新敌人MEGA SCARECROW，这种敌人两只手臂上各有三把利刃，有点像是带刃的车轮，其体力很高，而且特别需要注意的是其死后尸体从空中落下来的时候是有攻击判定的。



其实从本关开始，大的方向就是一直往回走。在电梯处回收WING TALISMAN，之后会有10分钟的限定时间，我们需要在这10分钟之内逃出大教堂。打蓝色圆盘激活后上电梯，电梯中有敌人，将敌人全灭后电梯到达底部。将但丁的枪换成COYOTE-A后对FAUST这种敌人很有效，几枪就能打出其本体来。到达之前的大型转扇处，在底部回收KEY OF CRONUS。继续往回走有大量激光的地方，此处建议换成骗徒风格跳跃才能通过。回到教堂大厅中，这里有大量的白骑士，全灭后红色封印解除，出大厅门来到大桥上后本部倒塌，同时倒计时停止，继续往前走就能过关。



MISSION 13

THE DEVIL RETURNS

第十三关 恶魔归来

本关的场景都是在森林中，由于恶魔艾其杜娜的捣乱，会在我们前进的路上布下许多疑云。前两个场景的通过要点就是一定不要顺着路走到紫色烟雾处，而是从桥上的缺口处直接跳下去再走下面的紫色烟雾。进入那个迷宫森林后需要走4次才能出去，方法和以前一样，仍然是走石碑阴影的相反方向。途中会先后遭遇几次大批敌人，全灭后解除红色封印。最后来到上次发生BOSS战的地方，再次进入BOSS战。

BOSS 艾其杜娜（ECHIDNA）

再次与艾其杜娜战斗，打法与之前几乎完全相同，不过目前但丁的剑在空中的连续攻击能力并不算好，推荐购买对应的空战风格加以配合。此战中但丁枪支的攻击能力和技巧也是颇为重要的，需要花费一些时间。当艾其杜娜落地后，推荐变身成魔人痛殴之。胜利后得到GILGAMESH，用法相当于前作中的拳套，攻击速度虽然慢，但是攻击力非常高。



↑打败艾其杜娜之后可以获得类似拳套的吉加美修之铠。

MISSION 14

FOREST OF RUIN

第十四关 废墟之森

这一关非常简单，只需离开森林地带即可。本关会出现新的敌人FAULT，要是玩家在一个地方停留过久，地上就会出现一个蓝色的法阵，之后外形像是一朵大花的FAULT就会从地下钻出来，如果之前没有离开法阵的范围就会被传送到异空间，只有将里面的敌人全灭后才能回来。所以在有这种敌人出没的地方一定要随时留意脚底下，看到蓝色法阵出现就马上闪到一边，等其本体钻出来后再攻击。其余地方没有太多需要注意的，只需沿路一直前进，途中解决掉数批敌人后再从山谷跳上去，钻出瀑布山洞并过桥后就再也回不去森林了。



←一旦被这种敌人抓住就会被传送到异次元空间。

MISSION 15

FORTUNA CASTLE

第十五关 幸运城堡

由于右侧的门被冻住，所以只能走左侧的门（以玩家的面向为基准）。在左侧长廊的平台附近遭遇新敌人BILTZ，这种敌人会先在空中瞬间移动几次再落到地上，由于其身体被雷电包围，直接用剑砍的话会受到伤害，此时可以用枪攻击。其主要攻击方式有两种：冲刺攻击和远距离放电，当其攻击一段时间后身体外面的雷电就会消失，这时候是最好的进攻机会。当它临死前会变得浑身通红，攻击更加疯狂，注意躲避，不用攻击它，一会后它就会自爆而死，注意其自爆有相当的杀伤力和杀伤半径，所以此时务必远离它。



↑BLITZ全身带电的时候不要用近战兵器去攻击它。

回到教堂的中央大厅发现1楼都给冰冻住了无法下去，提示说要解决这个问题就必须先解决产生冰的根源。从2楼右侧的门进去一直往前走，最后来到之前获得过ANIMA MERCURY的房间，这里有大量的白骑士，将敌人全灭后红色封印解除，同时再往里走会发现秘密通道，直接跳下去到最底层，注意螺旋楼梯下面是SECRET MISSION 09。出门后发现是1楼的U形回廊右侧，往上走和去大厅的路都被冰封住了，先往右走经过曾经发射大火球的长廊绕到U形回廊的上面，之后沿路杀敌前进，激活蓝色转盘后踩蓝色的机关可以弹上来。再次遭遇BILTZ，干掉后来到墓地，将右上放的铁栏杆打坏后进门，发生BOSS战。

SECRET MISSION 09
UNBREAKABLE

内容：不被FAULT抓住的情况下，无伤将敌人全灭。推荐使用潘多拉。

BOSS 大衮（DAGON）

打法和巴尔一样，这两只蛤蟆除了颜色上有少许区别之外，攻击方式和应对策略完全相同。当然，它的实力还是有所提升的，干掉它后得到PANDORA，这玩意儿威力超强，但用它要酷的那段动画也很强大。之后往下跳即可过关。

MISSION 16

INFERNO

第十六关 地狱

一开始四处就弥漫着毒气，每多停留一刻，体力就会损失得更快，所以本关同样也是非常追求速度的关卡。在回廊处还会遇到喜欢潜伏在地下的敌人CUTLASS，打法和以前一样。回到玩骰子游戏的房间后，这里的敌人不用管它们，直接从旁边的门出去。回到曾经与阿格纳兹发生过BOSS战的地方，需要将屋里的敌人全灭后才能解开红色封印继续前进。之后有一小段场景可以暂时脱离有毒气的环境，上去后进门，这里又有毒气，房里有大量的白骑士，由于毒气的原因还得尽快解决战斗。搞定后出门，之后的场景都不用再担心毒气的问题了。

利用红色装置弹上去后离开城堡，其会崩塌，附近可以找到SECRET MISSION 11。前进来到冰原上会遭遇到新敌人BASILISK，其实类似于忍犬，其主要攻击方式是远距离的火焰弹喷射，近战能力并不强，而且如果玩家是跑过去攻击的话，其往往会主动跑开，非常狡猾。解决掉它们后一直往回走，最后发生BOSS战。

SECRET MISSION 11
？？？

内容：利用潘多拉将远距离的物体破坏掉，右侧的物体一发就能干掉一个，接近后可以用潘多拉的激光能力将物体催毁。

BOSS 贝里亚尔（BERIAL）

打法和以前一样，但丁的骗徒风格在此战中使得躲避其攻击更加容易，不过仍旧需要注意其火焰冲击波攻击，当其身上的火暂时消失的时候变身成魔人可以给与其极大的伤害，胜利后得到LUCIFER，这把武器的特长在于空间封锁能力。

MISSION 17

ADAGIO FOR STRINGS

第十七关 弦乐柔板

流程非常简单的一关，没有任何谜题，只需以教团教堂为目的地快速前进即可。一路会遇到众多的敌人，每次都需要全灭后才能解除红色封印继续前进。在剧场前面的广场处将遭遇到极为众多的敌人，基本上只要是之前游戏过程中亮过相的非BOSS级敌人都会出来，如果之前有对PANDORA这个武器进行升级的话，此时正好派上用场。之后向左通过门前进，调查门进入SECRET MISSION 12，最后是与苍蝇人的BOSS战。

SECRET MISSION 12
STEEPLECHASE

内容：无伤的条件下到达目的地。最好的方法是将但丁切换到枪手风格，使用潘多拉的炮台模式，将会轻松许多。

BOSS 魔化阿格纳斯（ANGELO AGNUS）

打法和以前相同，但能明显感到其变强了许多。吸取玩家体力那一招的使用频率提升，并且吸取的量也大了不少，一定不要被此招打中。另外其新增加了放射连续火焰弹等招数，多发动魔人变身仍然是快速解决战斗的捷径。好在其各招的规律性都很强，掌握了技巧之后并不难对付。胜利后下到最底部，过关。

《恶魔猎人4》制作人小林裕幸长篇访谈

在《恶魔猎人4》制作完成发售之际，该游戏的制作人小林裕幸接受了采访，将一些不为人知的制作秘闻披露给大家。

新主机开发上经历的辛苦

——《恶魔猎人4》马上就要发售了，游戏的开发大概经历了多长时间呢？

小林■首次发表是在2005年的E3展上，当时放映的是一段30秒左右的视频，但丁作为主角屹立在雪山之巅。基本上是在仓促之中制作的，并且马上就发表了。那时候，还处于犹豫不决的阶段，关于开发的一系列动作还没有制定相应的计划，刚刚开始着手组建开发小组。主人公方面也没有最后决定，所以用但丁出展只是应急之举，一直到那年的东京电玩展都没有最后确定主角，所以当时在街道上演绎精彩片段的依然是但丁。由于人物设计方面还没有最后定型，所以给了我们改变主角的机会，最后决定用新人尼禄作为下一作的主角，但丁的第一男主角的身份就这样被取消了。情报发表和开发制作同时进行，这在游戏的开发史上还是不多见的。实际开发的时间大概用了2年半左右。

——将近3年的时间，感觉相当的长啊。

小林■因为这既是CAPCOM在Xbox360上发售的游戏，又是在PS3上开发的第一款游戏，2年多的时间应该不算很长。没有办法，虽然花费了很长的时间，但是却确保了两个平台上拥有最好的画面效果和游戏质量。

——当初只是在PS3预定发售，后来又决定在Xbox360上同时推出，双平台制作最大的困难是什么呢？

小林■CAPCOM拥有基于电脑基础上的MT框架的次世代主机开发引擎，也就是说，虽然是去年（2007年）才刚刚发布了跨平台发售的消息，但是其实沿用PS3的开发数据和次世代开发通用平台，这其实是一件不算亏本、非常划算的买卖。当然这只是比较来说，毕竟是多了一个主机的开发过程，不是一般的小程序。既要研究主机的构成，同时还要满足微软方面的规格标准，再加上手柄的形状也不一样，怎么将其调试到玩家可以接受的手感，颇费了一番周折。虽然可以沿用PS3主机上的开发数据，但是不同的主机，开发特性毕竟不同，在画面方面要做出精心的调整。

——本作没有使用“预渲染帧”的影像技术，是不是也对成功制作起到推波助澜的作用呢？

小林■因为容量的限制，不可能把大量的CG压入光盘中，目前的Xbox360的使用率已经趋于极限了。我个人当初还是偏向使用“预渲染帧”的影像技术，不过，另一位制作人伊津野提出，那与游戏主题、故事不相称，所以最后使用了即时演算（真实时间）的视频技术，效果还是令人比较满意的。

新主人公尼禄诞生秘话

——使用新主角尼禄，是出于什么出发点考虑的呢？

小林■我从第一代开始就从事《恶魔猎人》的游戏开发制作，我为它投入了大量的心血，但是，站在中立的立场上，可以看到一个不争的事实，那就是喜欢本系列的玩家正在慢慢减少，我感到它似乎缺少一些创新的要素。当然从发卖的数量上，也可以一目了然的发现这种问题。我觉得，转战到次世代主机上正是一个寻求转变的好机会，我想做出不只是历代的恶魔猎人FAN、对从未接触过它的玩家同样有吸引力的作品。也就是说，即使你以前没玩过《恶魔猎人》，或者只玩到《DMC2》也完全不用为此担心。对那些已经厌烦了短枪和长剑的玩家，这次则可以使用右手的技能了。也许对老玩家来说有些失礼，这次专门为新玩家和已经厌烦了前几代人物的玩家推出了新主人公尼禄。

但是刚选定尼禄作为主角的时候，却受到了公司内外的非议，有的说，尼禄有什么好？还是但丁身上的看点比较多；有的说，和但丁相比，尼禄是不是太弱了？在电影、动画和漫画上，我们能够了解一部作品中途更换主角而给人们带来的种种困惑。不过，对游戏来说，在各方面有所尝试对游戏的长期发展是会有好处的，这都可以作为以后的研究数据进行参照比对。尼禄就是在这样的背景下诞生的。

——但是这次但丁不是也登场了么？他占多大的比例呢？有什么会引起FAN注意的地方么？

小林■最初考虑的是两个角色的上场时间是一半一半，后来由于制作上的种种原因以及剧情的需要，新主角与但丁的比例为7：3。虽然但丁的出场比例不高，但是他的作用依然不可小瞧，给人以名配角一样的感觉。

——有没有可以将但丁从头使到尾的任务呢？

小林■当然有，这方面我们都有考虑到，比如尼禄已经使习惯了，忽然换成但丁，会非常的不适应。对应尼禄的右腕，但丁也增加了很多新动作，会让玩家体会到新的乐趣。但丁不但拥有很多武器，还可以变换4种不同的形态，并且在一开始就可以变成魔人，体验一把魔人系统。玩过3代的话，会很快适应本作，没玩过前一代的玩家也许不会一下子就熟悉全部的战斗系统，新玩家选择喜欢的形态、使用顺手的武器进行战斗就好了，不要贪多，慢慢习惯以后会体验到很多不一样的乐趣。尼禄的对恶魔武器有些另类，所以第一次和恶魔对阵的时候，尽量尝试使用右腕进行攻击比较好。

——难度如何？游戏的整体有何种设定呢？

小林■3代发售的时候，不论国内玩家还是国外玩家都觉得难度颇高。这次并不是单纯为了降低难度，而是为了使大家能更好地进入游戏才做出了调整，随着熟练度的增加，难度可以慢慢提高。这次为大家准备了简单的“ヒューマン”（普通人）和困难的“デビルハンター”（恶魔猎人）两种模式供大家选择。新人可以选择简单的模式，但是若想体验更多的动作乐趣的话，建议玩困难模式。

丰富多彩的武器

——武器和战术动作有了怎样的提升呢？能不能具体说明一下？

小林■尼禄的技能方面有“赤红女王”、“蓝玫瑰”、“恶魔右腕”，武器方面没有什么明显的变化。“恶魔右腕”的能力会随着任务的进程而慢慢有所提高。不只是攻击力，移动力也会增加。最重要的一点是，根据任务的不同，会对技能动作有所限制，比如有的BOSS战不能使用“恶魔右腕”，但是满足规定条件的话，可以放出特别的动作技能，尽量多尝试一下不同的操作就会发现这一点。有的武器并不能投掷，但是在火焰消失的瞬间则可以投向敌人，诸如此类，对BOSS战时设定了很多与“瞬间变换”相关的技巧。

——在与杂鱼们作战时也有很多不一样的变化吧？

小林■就像白骑士可以使用枪突刺击一样，不同的敌人使用的动作都不太一样，如果攻击动作太单调，玩家很快就会腻烦的。玩家在进行游戏时，会不断地琢磨，那家伙不只会这样攻击吧？新的恶魔会不会出现？这样一来，无形中就增加了很多乐趣。

相对于尼禄而言，但丁的武器设定颇为丰富，会让玩家禁不住想，“怎么会想出这样的武器呢？”只玩到一周目是不会全部将它们熟练掌握的，光是这个要素就够玩家玩个几周目了。

——一周目的话，能够体会到整个游戏的多少乐趣呢？

小林■相当多，虽然现在的次世代游戏也有不少滥竽充数的，但是《恶魔猎人4》绝对是一部诚意之作，一般的玩家15个小时就可以通关，如果要追求细节或者追求敌全灭的话当然花的时间也会多一些。如果想取得最高级S评价的话，更得反复游戏才行。总之，通关一次就会明白游戏的真正乐趣，一周目的话，有些谜题还不能解开，必须2周目以上才能完全领略整个故事，并且会有很多新发现也不一定。就像电影中的字幕只是辅助一样，捕捉真正的精彩瞬间要用自己的眼睛和耳朵，而不是依靠于其他。

关于游戏中的各种设计

——这次的战斗场景颇有创意，是不是一开始就有这样的构思呢？

小林■热带雨林、海港、城镇等等，这次加入了大量的场景，为什么呢？大家在玩3代的时候，会不会觉得和1代有些相似的地方？如果将这些环境氛围再次继承的话，毫无疑问也会产生那样的感觉，所以在新主机上推出《恶魔猎人4》的时候特别向设计小组交待，进行新场景的设计制作。有些场景专门去国外进行采风，所以光看背景的话也会有一种观光旅行的感觉。这次特别加入了一些明亮的场景，因为以往的恶魔猎人由于机能所限，大部分战斗都是在阴暗的舞台上进行的。利用次世代主机的机能，可以看到更亮更远的地方，在宽阔的广场上战斗也成为可能。

多彩的手段和精彩的演出

——本系列传统的解谜要素，这次也加入了很多么？

小林■解谜要素给人的感觉总是AVG冒险游戏的关键要素，但是现在这样的感觉正在漫漫减少，某个要素再也不是某个游戏所专有的了。3代就加入了大量的解谜要素，但是本作中，尼禄的右腕与前一代的解释有着略微差异。只要用心，游戏中的难点就会迎刃而解，毕竟游戏只是愉悦人而不是难为人的。

——能不能告诉我们故事要表达的主题是什么呢？

小林■从但丁到尼禄这样一个世代交替的过程，是我们最想表达的，4代要告诉大家的不仅是“请使用新主角尼禄尽情游戏吧”这么简单而已，还间接传递给大家一个信息，就是主机的更新换代。另一个要传递给大家就是“爱”这个主题，在但丁还是主角的时候，他的身边就不乏女性角色，当然也演绎了不同的爱恋，这次的故事则是以尼禄和他的发小的爱情故事的为主线进行讲述的。尼禄右腕的秘密、魔剑教团的真正含义、但丁的立场，这一切都是以尼禄为中心讲述的。虽然也阐述了各种各样的其他主题，但是最重要的就是“尼禄诞生”。世界观方面，迄今为止的恶魔猎人都是以个人的立场进行战斗，这次教团所属的人物大量登场，给人以集体战斗的感觉，因为是拯救世界的故事，所以也免不了对危机感进行一番煽动。

MISSION 18 THE DESTROYER

第十八关 毁灭者

本关开始之后会得到维吉尔的魔刀YAMATO，接下来是与“救世主”巨像（THE SAVIOR）的战斗，不过此时并不是BOSS战。最开始的时候需要等其左手拍下来后跳上去，然后把能够看到的蓝色晶体都打碎。接下来就会进入第二阶段，利用地上的蓝色传送点不停跳跃与各平台之间，到达有蓝色转盘的平台后，将其激活，这时与其连接的激光装置就会持续发出蓝色光线一段时间，当巨像的手拍下来的时候就会将其麻痹，趁此机会挥剑狂砍手部，巨像就会倒下。接下来的时间就得抓紧时间利用传送点不断前往各个平台将巨像身上的那些蓝色晶体都彻底打碎掉，每个晶体附近都会出现敌人，不用管它们，优先打碎晶体后不断赶往下一处。将巨像全身的蓝色晶体都破坏掉后需要再次电击其右手——因为巨像用左手还是用右手拍地是随机的，所以如果拍下来的是左手的话就不用管，等右手被麻痹后马上跳上去，等其恢复行动能力后打碎最后一处晶体即可进入真正的BOSS战。

BOSS 救世主（THE SAVIOR）

此战中仍然可以利用蓝色的传送点往返于各个平台之间，对付巨像只能远距离攻击其胸部的蓝色晶体。其基本攻击方式为：一、用手拍或是用脚踢，此招攻击范围不小，需要快速躲避，还有如果其拍下来的时候玩家正好站在平台边缘或是铁丝网上就会直接将整个平台拍碎；二、发射三个蓝色的电球，电球有一点跟踪性，不过其飞行速度很慢；三、连续发射两枚超级大火球，火球落点很好提前判断出来，不难躲避；四、利用身后的圆环发动超级能量波，此招范围极大，整个平台都会被波及到，而且杀伤力也是极大，所以战斗的时候一定要保证自己在传送点附近，一看到其背后的圆环开始蓄积能量就马上利用传送点跳到别的平台，注意它发这招时还可以移动，能量波的持续时间足够其移动到下一个平台，所以需要快速进行连续两次的平台传送才能保证真正的安全。当其损失一定体力之后会倒下，此时可以趁机利用传送点跳到其胸口附近，猛砍那块蓝色的水晶，胜利后即可过关。

MISSION 19 THE SUCCESSOR

第十九关 继承者

本关开始玩家控制的主角更换回尼禄，继承关系同上。本关其实就是一个大型的骰子游戏，每完成一层骰子游戏都会被传送到异空间与各个BOSS作战，胜出后再被传送到更上面一层。还有，这次的规则有一定的变化：由于格子的分布成了环形，也就是说玩家到达终点前的那一次扔骰子必须点数正好才行，否则就会顺着环形不断的绕圈子。另外，这次的黄色格子不再是传送到上一个黄色格，而是可以直接传送到终点，方便了许多。

第一层的敌人是四个长矛白骑士和一个大剑白骑士的小队，由于其总是集体进退，所以战斗并不会特别轻松；第二层的敌人是贝里亚尔；第三层的敌人是巴尔；第四层的敌人是艾其杜娜；第五层的敌人是“苍蝇人”魔化阿格纳斯。最后来到顶层打碎岩石进入火炉后过关。

MISSION 20 LA VITA NUOVA

第二十关 新生

一开始就是BOSS战。

干掉老头后是一连串的剧情，最后是尼禄对救世主巨像的战斗。这场战斗过程非常简单，当其右手拍下来的时候用侧滚回避，然后马上用恶魔右腕打其还在地上的右手；接下来其会用左手挥下来攻击，这一招的动作相对较慢而且前奏较长，当左手快要打中你的时候用恶魔右腕进行反击；最后，对其头部使用恶魔右腕攻击即可打倒巨人。

接下来就是漫长的结局动画，需要注意的是，和前代一样，在最后出字幕的时候还是可以战斗的，玩家需要在一定时间内别让KYRIE被敌人攻击到，这样就可以看到第二结局；如果在限定时间内KYRIE被敌人攻击到或是直接按START键跳过此段的话，就只能看到第一结局了。

BOSS 恶魔圣者（DIABOLICA SANCTUS）

再次与这个万恶的元凶交手，恶魔化后其能力明显变强许多，基本打法与以前相同，但是需要注意其各招的攻击范围和攻击力判定都有了显著提高。将其打下来后仍然是用尼禄的恶魔右腕发动特殊攻击，注意当他的体力减少到一定程度的时候，会使用连续两次的突进攻击，威力很强大。



GAME SOFTWARE
电子游戏软件
2008年 04月上
旬刊
创刊时间1994年
定价9.8元

CONTENTS

精彩特稿+重磅特报

从头开始，讲述恶魔猎人故事的开端
01 ●恶魔猎人系列·道标
颤栗的复仇者——魔之子的挽歌

恶魔猎人最新作究极的魅力！
14 ●两代猎人间的恩怨一锅揭秘
恶魔猎人4 总力攻略

经典RPG超大作最新情报
36 ●最受期待的PS3救市之作最新海量报道！
最终幻想13 系列

我们与僵尸有个亲密约会
56 ●《勇闯尸城》高机密资料
尸城终极解秘书

攻略新作大串烧

经典RPG值得再次重温 86 宿命传说 导演剪辑版
中文版本随后驾到 96 灵魂密码
战略大作再次杀入NDS 102 高级战争 毁灭之日
FPS超大作第一报 46 抵抗2
战略高达最强音 50 基连的野望 阿克西斯的威胁
逃跑高手登场NDS 54 紧急出口DS
用速度解决一切 55 火爆飚车 天堂



新作冲击 电击附录
《恶魔猎人4》全剧情欣赏（上）
●视频攻略《火爆飚车·天堂》/《全明星大乱斗X》彻底体验！

固定栏目&特色专栏

游戏新闻眼……026
疾风流言帖……032
中国电玩榜……034
无双报道……036
游戏铁板阵……048
电玩铁板烧……052
闯关族的家……072
大墙画廊……078
绘卷……079
豪游根……080
龙哥热线……082
科普园地……084
新作发售表……110
电击光盘盒……112


本刊声明


招聘信息

■ 编辑招聘要求：1、精通日文（一级者优先）;2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜

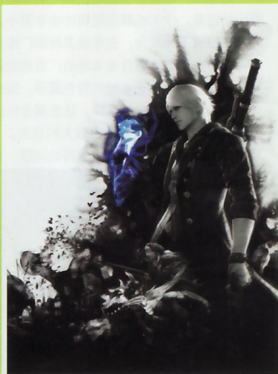
■ 美编招聘要求：1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand；2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；4、了解电视游戏者优先;5、能加班熬夜 ■ 视频招聘要求：1、熟悉各种视频制作软件；2、精通3D动画制作；3、有视频制作经验优先；4、熟悉电子游戏

请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——

地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收
邮编：100011 咨询电话：010-64472187
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆
■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/乔沛/刘浩
■美术总监：郑京伟 ■美术编辑：李榕儿 ■联系地址：北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话:010-64472729-412 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn
■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187
■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■印刷：北京乾沣印刷有限公司 ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032
■邮发代号：82-648 ■广告许可：京海工商广字0110号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页:www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

封面主题「恶魔猎人4」



游戏新闻眼

Focus on Game News

双周注目图片



↑ Jollyroger公司召开了动作游戏《御姐玫瑰》电影版的制作发表会。



台北国际电玩展2008召开 游戏市场格局逐步改变

本刊讯 由台北市电脑协会（Taipei Computer Association，简称TCA）举办的台湾最大规模游戏展会“台北国际电玩展2008（Taipei Game Show 2008）”于今年1月24日在台北市的世界贸易中心开幕。本届电玩展从1月24日到1月28日，共举办五天，来自世界各国的著名游戏厂商参加了本届展会。

“台北国际电玩展”是在每年春节前后举办的面向一般民众的游戏展会，也是亚洲地区最大的游戏展会之一。这项展会的举办时期随每年春节的日期而变动，最近几年一般固定在春节前召开。春节前后是人们消费意欲最旺盛的时期之一，因此“台北国际电玩展”一般将现场销售摆到比试玩及展示更重要的位置上，这是这项游戏展会与其它大型游戏展会的主要区别。

“台北国际电玩展”最初只是单纯的软件展销会，但自从2002年网络游戏在亚洲地区普遍流行以后，这项游戏展会发生了很大的变化，SCE Asia和微软等家用游戏领域的主要厂商相继参入，游戏试玩正式化，展会现场也开始设置参观指南的服务台，在形式上逐渐向一般的游戏展会靠拢。不过，“台北国际电玩展”最有特色的现场销售活动最终还是保留了下来。而且，这种现象并不仅限于台湾本地的展商，就连SCE和微软也会在现场销售主机和软件。台湾本地的大型游戏店还会在现场设置特别摊档，进行“岁末大甩卖”，气氛有些像热闹的集市。这些特点在今年的展会上依然得到了体现。

展会规模缩小的隐忧

近年来，“台北国际电玩展”的举办规模有逐年缩小的迹象，今年的展会规模比去年更小。出展商家的数量也有下降倾向，去年很多韩国厂商从展会中撤出，而今年更有一些台湾本地的厂商也对展会采取了旁观态度。由于缺乏本地的特色展示，海外游客对本次展会表示的兴趣有所下降。这在展会的国际竞争力与国际认知方面确实是一个较大的损失。

大概是为了缓和影响力下降的问题，主办方在今年的会场中特别设置了面向各界人士的商务洽谈区，同时还举办了面向有志从事游戏事业人员的招聘活动。可是，由于展会前的宣传不够充分，主办方的这些想法并没有得到很好地实现。展会现场的商务洽谈区冷冷清清，招聘区内也没有什么问询者，给人一种“无人知晓”的感觉。海外媒体的相关评论认为，让一个PC产业协会来举办已经演变成综合游戏展会的大型展示活动，肯定会产生很多力不能及之处。“台北国际电玩展”当前急需对应时代的进化，这样才能延续自身的生命力。



海外厂商的牵引作用

与台湾本地厂商相比，海外厂商在今年的“台北国际电玩展”上显得更为活跃。其中，SCE和微软在展会上的表现相对抢眼。

SCE集合了日版与美版的合计25款PS3游戏以及10款PSP游戏，进行了同展会史上最大规模的游戏软件展示。在展会首日的发表会上，SCE Asia总裁安田哲彦与KOEI、NBGI等软件商的代表共同参席，形成了热烈的现场气氛。发表内容方面，SCE Asia现场展示了PS2亚洲版限定颜色PS2主机“珠宝红”以及PSP的新色主机“薄荷绿”。此外，SCE台湾公司还与台湾政府共同公布了将从2008年9月开始启动“台湾游戏制作人培育计划”的消息。在这项计划中，SCE将与台湾当地的教育机关相配合，对选拔出的学生进行游戏开发的实践教育。计划的第一阶段预计于2008年9月开始，大约实行1年的时间，使用PS3及PSP作为教育器材。从这项培训中诞生出的优秀软件作品将在“Playstation Store”以及今年春天开始的“Home”等网络服务中提供下载。在SCE的现场销售活动方面，发售不久的“深红”色PSP主机获得了相当高的人气。这款主机在当地发售之后曾经一度脱销，厂商很可能是特地为参加本次展会而储备了部分货源。

微软的展示则完全以Xbox360为主。由于得到了台湾著名液晶生产厂商CHIMEI的协助，微软展区的试玩台上设置了52英寸高清液晶屏，玩家可以现场试玩《失落的奥德赛》《VR战士5》《恶魔猎人4》等30多款Xbox360游戏。充实的试玩软件阵容与大魄力的液晶屏画面相得益彰，吸引了大批试玩者。另一方面，微软的现场销售活动也有独特的色彩，主机、游戏软件与微软点数组合而成的会场限定套装受到了极大欢迎，顾客甚至排起了长队。CHIMEI的液晶屏也可以同时在现场购买，并且也附赠一定的微软点数。

网络游戏的低迷现状

如同前面已经提过的那样，台湾本地的网络游戏厂商在今年展会上整体呈现低调态势。出展厂商数量下降，出展规模缩小先且不论，本地的游戏新作也缺乏创新势头，展会现场基本被海外游戏占据。由于台湾市场规模有限，网络游戏近年来已经呈现饱和，海外游戏的大量涌入更加剧了这种状况。对于想寻找本地原创作品而前来参加展会的游客来说，这不能不说是个令人遗憾的结果。

在面向本地用户的网络游戏相关展示中，Funtown和IGS两家厂商的表现相对突出。一个有趣的巧合是，这两家厂商都不是网络游戏的专门厂商。Funtown是一家从网络麻将游戏发展起来的游戏制造商，凭借经营的先期收益，以及其上级公司——台湾著名IT企业GIGAMEDIA的资金支持，Funtown在2007年获得了《暗黑之门·伦敦》（Flagship Studios）以及《梦幻之星》（SEGA）的代理权，逐渐演变成了网络游戏的综合经营商。在本届展会上，Funtown展示了《暗黑之门·伦敦》以及《NBA街头在线》（EA/Neowiz）等游戏作品。

IGS是台湾为数不多的街机游戏商之一，但近年来随着与韩国Wemade公司的相互合作，也开始向网络游戏领域发展。本届展会上，IGS展出了《苍天》（Wemade）及《唯舞独尊Online》（Wemade）等游戏作品。

从本届展会的展示上看，台湾游戏商当前似乎更重视吸收引进，而没有太多开拓的动力。Gamania和Softworld等主要商家目前虽然还在进行多项游戏新作的开发计划，但市场整体依然活力不足。如何实现市场活性化，恐怕是这些商家当前必须考虑的问题。

《零》新作将登陆Wii

软件 日本专讯

本刊讯 1月30日，TECMO于日本东京召开了“TECMO新闻发布会2008冬”，公布了该公司准备于今年夏天发售在Wii上的《零》系列最新续作《零·月蚀的假面》。

《零·月蚀的假面》是TECMO与任天堂在共同计划中推出的Wii版恐怖冒险游戏，也是曾经在PS2等主机上造成很大反响的《零》系列的正统续作。在



←《零》新作的问世势必将为Wii带来新的动力。

这项合作中，TECMO负责开发，任天堂负责监修及发行。此外，Grasshopper Manufacture公司的著名游戏制作人须田刚一以游戏导演的身份参加了本次制作。本作的故事情节以“月亮”“假面”和“记忆”作为主要线索，本作的制作人菊地启介在发表会现场将本作的主题概括为“刺激玩家想象力的恐怖”。系统方面，本作继承了《零》历代作品中的照相机战斗，并对应Wii手柄进行了操作更新。菊地称，Wii的遥控器手柄和恐怖游戏“有非常高的亲和力”。

新闻发布会现场播放了《零·月蚀的假面》的宣传影像。影像中的主要人物是一位肤色白皙的少女，影像以少女在幽暗中弹奏钢琴的身姿开始，随后画面上显示出一张与“记忆”相关的古老照片，再下面是少女手持电筒在一座荒废的公馆中行走的情景。可以看出，本作依旧保持了系列中经典的日式恐怖风格。

索尼发表季度游戏业绩

特报 日本专讯

本刊讯 索尼公司于1月31日在2007财年第三季度（2007年10月1日至2007年12月31日）的各部门连结业绩，其游戏部门的销售状况比去年有所好转。

索尼公布的数据显示，在统计期间中，游戏相关领域的总销售额为5812亿日元，比前年同期增长了31.2%。硬件方面，PS3的销售额呈现增长趋势，PSP新版主机PSP-2000的销售状况也比较平稳，虽然PS2的销售规模在逐渐缩小，但游戏部门整体还是实现了增收。在各主机的全球销量方面，PS2为540万台，比去年同期下降了135万台，PSP为576万台，比去年同期增长了105万台，PS3为490万台，比去年同期增长了324万台。软件方面，PS2的全球软件销量为6090万套，比去年同期下降了1770万套，PSP为1830万套，比去年同期下降了300万套，PS3为2600万套，比去年同期增长了2070万套。由于PS3软件的销售额增加明显，因此，虽然PS2和PSP的软件销售额下滑，但软件整体也呈现增收状态。

营业损益计算完成后，索尼的游戏部门一改去年同期赤字542亿日元的状况，实现了129亿日元的利润。据分析，这项转变的主要原因来自PS3硬件成本改善形成的损失轻减。在其它损益中，PS2呈现减收，而PSP呈现增收状态。



业绩报告同时还显示，PS3主机的绝对销量虽然呈现大幅增长，但财年通期的销量预期已经从1100万台降至950万台，PS3的形势依然不容乐观。

PSP麦克延期发售 网络电话功能推迟

事件 日本专讯

本刊讯 SCE于1月23日宣布，原定于今年1月24日发售的PSP专用周边“微型麦克风SINGLE PACK/TWIN PACK”延期发售，新的发售时期目前还没有公布。

“微型麦克风SINGLE PACK/TWIN PACK”是一款专门对应PSP新版主机PSP-2000的语音输入用周边，对应原本预定于1月末在PSP系统更新中实际搭载的网络电话功能软件“Skype”。将这款周边装在PSP-2000主机上之后，用户们将可以以PSP为终端实现网络上的语音交流。



这款周边延期发售的理由是没有通过“Skype”运营方Skype公司的审查。虽然机器本身在使用上没有问题，但其商品规格与Skype公司所制定的标准有部分偏差。至于对应策略方面，究竟是准备改良商品后重新发售还是采取其它发售形式，厂商目前还没有给出明确的回答。另外，由于“微型麦克风SINGLE PACK/TWIN PACK”延期发售，“Skype”机能在PSP上的实际搭载也被迫宣告推迟。

SEGA怀旧游戏再临 加盟Wii网络服务

事件 日本专讯

本刊讯 SEGA于2月中旬开始在Wii的网络软件下载服务“虚拟主机”上放出8位家用游戏主机“Master System”的游戏软件，第一款游戏是《北斗之拳》。

“Master System”问世于1987年10月，是比著名的MD更早推出的一款SEGA家用游戏主机，曾于全球范围内发售。这款主机可以看成是“SEGA Mark III”主机的一种改良版，可以使用“SEGA Mark III”的游戏软件。本次SEGA公布的发售计划中，既包括“Master System”的原创软件，也包括“SEGA Mark III”的软件。

本次在Wii网络服务上发售的第一款“Master System”游戏软件是《北斗之拳》，本作的程序是由原SEGA著名游戏制作人中裕司亲自编写的，因此相当有名。这款游戏在网络服务中的售价是600点Wii点数，相当于600日元。



1月23日

●SCE宣布，原本预定于1月24日发售的PSP专用周边“微型麦克风SINGLE PACK/TWIN PACK”延期发售，新的发售日与发售形式未定。延期的原因是商品与运营“Skype”的Skype公司制定的标准有部分偏差，伴随着这次延期，PSP上的“Skype”机能实装也被迫延迟。（请见本刊详细报道）

1月24日

●SEGA公布了将于2月中旬开始在Wii网络软件服务“虚拟主机”上发售8位家用游戏主机“Master System”软件的消息，第一款放出的作品是《北斗之拳》。“Master System”发售于上世纪80年代，是比著名的MD更早的一款SEGA主机。（请见本刊详细报道）



●台湾最大规模的游戏展会“台北国际电玩展2008”在台北市的世界贸易中心开幕，很多全球知名的游戏厂商纷纷出展。与往年相比，本届台北国际电玩展更倾向于家用机市场，各种游戏新作的试玩及现场销售活动非常引人关注。（请见本刊详细报道）

1月30日

●TECMO在日本东京召开“TECMO新闻发布会2008冬”，并在会上公布了将于今年夏天在Wii上和任天堂共同发售《零》系列最新作《零·月蚀的假面》的消息。发表会现场播放了这款游戏的宣传影像。（请见本刊详细报道）

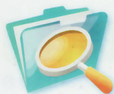
1月31日

●索尼公司公布了2007财年第三季度连结业绩，其中游戏相关销售额为5812亿日元，与2006年同期相比增加了31.2%。（请见本刊详细报道）

●BANDAI NAMCO GAMES开始在Xbox360网络服务“Xbox Live”上提供空战模拟游戏《皇牌空战6解放战火》的第三次下载服务，内容包括6种最新的战斗机，其中还包括和《偶像大师》联动的主题战斗机“觉醒·星井美希”。



←游戏之间的连动方式颇为有趣。



沉醉于新世代的恶魔世界中

——《恶魔猎人4》制作人小林裕幸访谈



在长久的等待之后，PS3和Xbox360上的著名动作游戏系列续篇《恶魔猎人4》终于和广大玩家们见面了。系列中流畅而华丽的动作表现在本作中得到了继承，配合新世代机种的表现能力，《恶魔猎人4》成了比以前更"酷"的游戏作品。这款崭新的作品是否能再次虏获动作爱好者们的心呢？本作发售前夕，记者在位于日本大阪的CAPCOM本社采访了本作的制作人小林裕幸，就本作的开发过程进行了对谈。

第四次"哭泣"的恶魔们

——《恶魔猎人4》即将迎来发售日，此刻你的心境是怎样的？

小林■由于已经到达最后冲刺，工作气氛也变得十分热烈。最近我们推出了L'Arc-en-Ciel全新制作的主题歌PV，还于年末时完成了继E3和TGS（东京游戏展）影像之后的最终版宣传影像。这次的宣传影像中收录了游戏最高潮部分的画面。最近，关于后半段出现的巨型敌人"白银巨人"以及但丁使用的，用名为"潘多拉"的箱子变形而成的新武器的情报已经放出，但这次的影像中收录了比这些更多的内容。虽说是系列续作，但这一次，我们是带着全新作品的势头来开发的。

——原来如此。具体上有些什么呢？

小林■本作的主人公变成了名为尼禄的青年，舞台也移到了"城塞都市佛尔图纳"。但丁是个半人半魔，但尼禄是右腕变成了恶魔的人类。关于这些新设定，还有动作方面，我们想进行各种角度的介绍。如果不展示很多信息，玩家们就会觉得"这不就是原来那个用枪和剑开打的游戏嘛"。我们想让大家感受到《恶魔猎人4》所独有的东西，比如"恶魔的体形巨大"。"白银巨人"算是其中的代表，"贝里亚鲁"和"艾奇多娜"等比主角体形大的敌人也会陆续登场。

——有没有什么特别对应新世代主机的表现？

小林■以前的作品是在PS2平台上开发的，场景以室内居多，即使是室外，气氛也比较阴暗。而本作中的地图非常广阔，而且会在明亮的白昼作战，这是以往作品中没有出现过的。另外关于场景本身，



有的场景带有港市的风貌，也有的场景选在雪山或丛林，这些都是《恶魔猎人》中不曾用过的崭新背景。

——最近在欧美游戏中，FPS和自由行动类游戏有所增加，你们有没有在这方面产生意识呢？

小林■不知因为是我负责开发还是因为系列已经出到了《4》，经常有人问我是否在本作中完全改变制作思路。应该说，《恶魔猎人4》并不会产生像《生化危机4》那样大的变化。虽然我们加入了很多要素，但这终究只体现在原系列的延长线上，例如以前没有使用过的动作、版面及角色等。从现在的流行趋势来讲，FPS和自由度高的版面确实引起了话题，但《恶魔猎人4》基本上还是以任务为主，即使有一定的自由度，但最后还是要回到解开谜团达成故事结局上来。在这种意义上，《恶魔猎人4》和以前的作品并没有什么不同。我觉得这是一款将系列传统的优点与带有新世代气息的要素融合在一起的游戏，走的是种"王道路线"。如果为制作系列的第4作而进行大幅变更，势必要花费很多时间。而且，平台更迭，游戏也完全出新的话，新要素就全都重叠在一起了。

从执着中诞生的新英雄

——本作为什么设定了新的主人公呢？

小林■为了让更多的人玩这款游戏。采用新主人公之后，一些离开了《恶魔猎人》系列的玩家们或许会因为对"右腕技能"感兴趣而回归，体会一下操作与但丁相关的新主人公的乐趣。另外，从平台变更这一点上考虑，即使是系列的核心玩家也有离开的可能。在PS2的市场中，我们只需以系列爱好者们为中心考虑问题就行了。但变更了硬件之后，我们就必须做出让以前没玩过的人也能喜欢的作品。也就是说，让"不知道但丁的人"也能感受到乐趣。

——可是，塑造一个新主人公想必也不容易吧。

小林■《恶魔猎人》中已经有了但丁，因此在塑造新角色尼禄时，我们必须考虑各种各样的因素。使用什么动作更好，采用哪种表现更帅气等等。我们为此研究了很多系列化作品，发现包括著名作品在内，较长的系列中半路变更主人公的情况非常多。在回忆了众多作品后，我们觉得变更后的主人公总还是有和以前的主人公相似的地方。

前所未有的华丽动作

——"恶魔的右腕"是怎样诞生的呢？

小林■过去的《恶魔猎人》中也曾经使用过"手腕"的设计。在考虑《恶魔猎人4》的新动作时，伊津野（英昭）监督自己做了一段用右腕抓住敌人投出去的GIF动画。看见这段动画的时候，我单纯觉得它很有趣。虽然尼禄也使用枪和剑，但先将敌人抓过来打到空中，再通过迎击击倒更像他的风格。尼禄的战斗有点像耍溜溜球，可以自由操纵敌人，我觉得这里面很有乐趣。但丁一般情况下必须自己动手，尼禄就完全不同。枪和剑算是右腕上追加的要素，但效果并不是简单相加，而是相乘。实机试玩时，我们觉得预想中的概念得到了准确表达。

用特定角色联结世界观

——"斯巴达"这个角色在《恶魔猎人》世界中是不可或缺的呢。

小林■斯巴达在系列中一直起着联结剧情的作用，过去曾经出现过阿卡姆这种追求其力量的角色。在《恶魔猎人4》中，魔剑教团将过去曾经帮助人类的恶魔当作神来崇拜。在这种意义上，这个角色的设定和但丁相关也是必然的。因为有血缘关系嘛。在系列的历史上，斯巴达是个打倒了恶魔的恶魔，最终成了传说中的恶魔的角色。在这些地方也反映出了"人类与恶魔"的大主题。斯巴达虽是恶魔，但帮助了人类，对于人类来说，算是个"好恶魔"。但另一方面，人类中却有比恶魔还要邪恶的存在。此时，但丁就站在一个很奇妙的立场上，因为他是半人半魔。与此相对，尼禄是个非常简单易懂的英雄形象。救助被恶魔掳走的女主角，这算是王道路线了。而且，作品的主题也是"爱"。

——原来如此。那么，请再就这部作品向爱好者们说几句话吧。

小林■我可以说，《恶魔猎人4》是系列中水平最高的一部作品，如果以前是这个系列的爱好者，请一定要购买。但丁虽然不是主角了，但仍然有很强的魅力。同时，我们把尼禄也作成了很有性格的角色。这次，我们在将《恶魔猎人4》作为一款续篇开发的基础上，也投注了"制作一款面向次世代主机的扛鼎之作"的意气。我觉得，已经拥有PS3或Xbox360的人玩过这款作品后，应该能感觉到购买新主机的意义。当身边的朋友没有买这款游戏时，你可以直接说"为什么不买《恶魔猎人4》"，我相信大家玩过这款作品之后能够产生这样的自信。

特报 日本专讯 Wii《大乱斗》出现读盘问题

本刊讯 任天堂于2月1日发表声明证实，该公司于今年1月31日发售的Wii动作游戏《任天堂明星大乱斗X》存在部分主机不读盘的症状。

任天堂发表的声明显示，本次出现的问题包括“不能读取光盘”“光盘读取中出现错误”“无法流畅地播放动画”等。任天堂本社通过解析玩家送检的主机发现，造成这些问题的原因主要是Wii主机的读取光头脏污。《任天堂明星大乱斗X》是任天堂首次采用双层光盘形式发售的游戏作品，比起通常的单层光盘来，双层光盘的读取更容易受到光头清洁程度的影响。这个问题只要通过清洗主机光头就可以解决，但在目前的状况下，玩家们并没有可以自行清洗光头的官方手段。因此，任天堂在声明中表示，将面向玩家实施免费清洗Wii主机光头的服务。如果玩家希望享受这项服务，就需要将Wii主机、主机包装内的保修单以及《任天堂明星大乱斗X》软件一同寄往位于京都的任天堂服务中心，电源、手柄等配件不必一起寄回。寄回后经过一周左右，任天堂服务中心会将清洗好的主机及其它东西一起寄回玩家手中。



→注目之作有时也会惹些麻烦。

事件 日本专讯 《龙如·见参》试玩会召开

本刊讯 SEGA于1月31日在日本东京江户川区的游戏店中召开了《龙如·见参》的店头试玩会，包括《龙如》系列监督名越稔洋在内的SEGA工作人员来到现场，与玩家及媒体人员进行了交流。

本次试玩会上放出的游戏版本与今年1月7日在PS3网络服务“Playstation Store”上提供下载的免费体验版相同，其内容包括操作主人公桐生一马之介进行故事开头部分冒险的“剧本体验”以及专门游玩战斗及小游戏等一部分制品版收录要素的“模式体验”等。当玩家在现场进行试玩的时候，SEGA的工作人员会在旁边陪伴，如果玩家在试玩中遇到了问题，工作人员会当场予以解说。

《龙如》系列监督名越稔洋参加了本次试玩活动。出现在现场的名越依然是那副满头金发、皮肤黝黑、身着时髦大衣的前卫形象，但并没有和玩家们保持距离，而是亲切地接受各种玩家的询问，并不时应试玩者的要求进行合影留念。关于本次发售的作品，名越称“这是一款带着超越以前所有作品的信念开发的游戏”。



←游戏店的店长向名越稔洋献花。

特报 日本专讯 360新版主机登场 附送五款下载游戏

本刊讯 微软公司于2月初公布了将于3月6日发售Xbox360主机新版本商品“Xbox360 Arcade”的消息，这款新主机的售价为27800日元。

“Xbox360 Arcade”和“Xbox360 Core System”版主机售价相同，但商品本身是搭载了HDMI的新型主机，并同时附赠“Xbox360记忆棒256MB”和一张收录了5款付费下载游戏的特别光盘“Xbox360街机集锦”。另外，“Core System”中附带的手柄是有线式的，而“Xbox360 Arcade”中换成了无线手柄。

“Xbox360街机集锦”中附送的5款游戏都是曾经在Xbox360网络下载服务“Xbox360 Arcade”中销售的作品，包括《吃豆冠军杯版》《埃及祖玛2》等，原售价合计为3600点微软点数，相当于5400日元。除上述赠品外，这款主机中还附有电源、说明书、五号电池及专用AV线等附件。这款新版主机能对市场形成什么影响，目前还是未知数。



特报 日本专讯 PS3新色主机问世 震动手柄同时更新

本刊讯 SCE于2月初公布了PS3的HDD 40GB版新色主机“绸缎银”。这款主机将于今年3月6日发售，价格与其它版本的主机同为39980日元。



HDD 40GB版PS3主机（CECHH00系列）于2007年11月发售，目前市面上共有“纯黑”和“钛白”两种颜色。本次推出的“绸缎银”是第一款金属色泽的PS3主机，对于认为游戏器材应当具有高档感觉的玩家来说，这款新色主机可能更符合审美观。

除主机本体外，这款新PS3主机的商品中还附有与新主机同色的无线六轴检出手柄“SIXAXIS”。这款商品的其它附属品与原有版本的主机相同，包括电源线、AV线、USB线及使用说明书等。

另据报道，“绸缎银”版主机的同色震动手柄“DUALSHOCK 3”也将于3月6日同时发售，价格为5500日元。喜爱震动手柄的玩家可以在同一天购买到这款商品。

2月1日

●KOEI宣布将于今年4月3日在PS2上发售战略动作游戏《大蛇无双·魔王再临》，价格为7140日元。这款游戏是2007年3月发售的PS2游戏《大蛇无双》的续作，除加入了伏羲、女娲等新角色外，还加入了新的剧本、战场和游戏模式。



●SEGA在东京江户川区的游戏店中召开了将于3月6日发售的PS3动作冒险游戏《龙如·见参》的店头试玩会，SEGA的工作人员在现场就玩家们提出的各种问题进行了详细解答，《龙如》系列监督名越稔洋也出席了这次活动。（请见本刊详细报道）

●任天堂证实，该公司于今年1月31日发售的Wii游戏《任天堂明星大乱斗X》存在部分主机不读盘的现象，并同时宣称不读盘的原因是主机光头脏污。任天堂宣布，因为此原因导致无法正常玩《任天堂明星大乱斗X》的玩家可以将Wii主机寄往任天堂本社的服务中心，享受免费清洗光头的服务。（请见本刊详细报道）

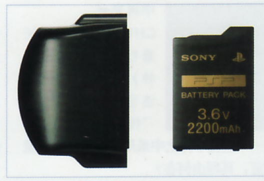
2月2日

●微软公司公布了Xbox360主机的新版本商品“Xbox360 Arcade”，这款全新主机将于3月6日发售，价格为27800日元，包装中附赠一张收录了5款付费下载游戏的特别光盘。（请见本刊详细报道）

2月5日

●SCE公布了PS3的HDD 40GB版新色主机“绸缎银”，这款主机将于今年3月6日发售，价格为39980日元，“绸缎银”版主机的同色震动手柄“DUALSHOCK 3”也将于同日发售，价格为5500日元。（请见本刊详细报道）

●SCE公布了将于3月19日发售PSP-2000主机专用大容量电池的消息，这款新型电池的价格为5500日元，电量为2200mAh，几乎是原来电池的两倍。装设新型电池后，玩家将可以连续使用PSP玩大约11个小时的游戏。



业界的声音

——秉承各自的理念



长期战略是发展的保障

"我们成了美国业界年度的首席发行商，这是历史上的第一次。我们突破过去16年中全年销售额的最高纪录已成定局，在利润层面上，我们也已经远远地超越了过去曾经取得的最高业绩。"

——Activision总裁兼首席执行官罗伯特·科蒂克于1月下旬就公司在2007年中取得的业绩对媒体表达了心中的自豪。美国商业调查公司NPD GROUP公布的调查数据显示，2007年中，Activision在美国的市场份额达到17.7%，比前一年提高了7.2%，成了美国最大的游戏商。2007年上半年，Activision凭借《蜘蛛侠3》《变形金刚》等人气改编作品完成了市场巩固，而下半年中的大作《吉他英雄3》和《使命召唤》则完成爆发，大幅提高了市场占有率。12月份，Activision和Vivendi Games合并的消息受到了全球游戏业界的关注。可以说，在对近年来游戏商业新环境的对应中，Activision是动作最迅速的厂商之一，其行动模式与取得的成绩将成为业界同行们一种有益的参考。



积极应对问题才有出路

"我希望随时站在用户一方的立场上，但微软阻止了我这样做。因此，他们现在要为此付出代价。如果大家不能同心协力，微软的未来是没有希望的。虽然我自己并没有遇到这个（三红）问题，但我还是要以这样的形式进行战斗。"

——一位自称微软前员工的匿名人士近日在美国网络媒体上发表"内部消息"称，大约有30%的Xbox360主机都存在故障隐患。当媒体记者问起故障原因时，该人士解释道，引起著名的"三红"问题的具体原因有很多，除了先前报道的主板散热问题外，还可能有元件不匹配、损坏或缺失等情况。该人士还声称，在当前的业务季度中，微软预计将有100万台Xbox360发生故障，其中大部分都是使用"Xenon"初期主板的机型。2007年7月，微软将Xbox360特定硬件问题的免费保修期限延长至3年，并大幅提高了应对的资金投入。但从目前的反响来看，微软想完全消除Xbox360质量问题带来的负面影响，可能还需要相当长的时间。



承载创意的平台最重要

"对于给全世界创造了契机，甚至可以被称作'现代的创意格纳库'的Wii Ware，我们表示由衷的感谢……对于任天堂在Wii Ware上给予开发者们的公平机遇，我个人感到非常感动。利用这个机会，开发者们就可以回避过高的成本，安心对创造性进行挑战。"

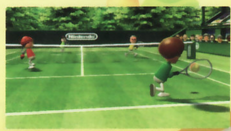
——美国游戏开发公司Steel Penny Games近日宣布加入任天堂网络服务"Wii Ware"的软件开发，其主要负责人詹森·哈赫斯在发表中对"Wii Ware"给予了极高的评价。詹森·哈赫斯是美国著名游戏制作人，原本隶属于开发了《古惑狼》等作品的著名游戏开发商Naughty Dog。Steel Penny Games是他与另一位制作人安德鲁·基尔莫于2007年初独立后创建的。据称，该公司将于2008年中期推出"Wii Ware"上的新作，类型是"具有幻想世界观与富于魅力的角色的解谜类游戏"。任天堂近期一直致力于扩大与第三方软件商的合作，特别是网络方面，尤为着力。从欧美游戏商们的反应来看，任天堂在降低第三方软件准入门槛上做出的努力还是起到了一定成效的。



巩固市场需要良性刺激

"消费者们对Wii的需求远远超出了经营方的预想，统计表上的普及率曲线已经呈现出和上世代中PS2的情况相似的轨迹。如果这种倾向能够延续，Wii在2008年将超越2007年的600万台，达到800万台以上的销量。而且，硬件销量高了，第三方厂商的商品也会自然聚集起来。"

——美国最大的游戏连锁店GameStop Corp一位没有透露姓名的高层管理人员近日对媒体做出了上述的判断。GameStop近期公布的资料显示，在美国，新世代三大台式主机中软件装着率（一台主机上使用游戏软件的平均数量）最高的是Xbox360，达到8.8款，Wii和PS3的软件装着率大致相当，大约为5款。不过，Wii取得的市场成绩还是大大超出了游戏零售商们的早期预想。软件装着率是硬件成功的重要指标。一般来说，随着硬件在普通用户中的普及，软件装着率会呈现下降趋势。如何维持这一数字，是各硬件厂商们中期经营的关键课题之一。当前欧美市场上很多用户都是因为《Wii Sport》和《Wii Fit》等独特的软件才选择了Wii，如何不断提出崭新的创意，使这些用户保持对产品的兴趣，将是任天堂在2008年稳定市场局面的关键。



打破传统的"等级继承"

——Wii《风来西林3》开发组访谈

《不可思议的迷宫·风来西林3机关屋的沉睡公主》是由CHUNSOFT负责开发，由SEGA在Wii上发行的《风来西林》系列正统续作，原本预定于2月底推出，但后来延期至6月发售。日前，记者采访到了本作的总制作人，CHUNSOFT社长中村光一，从这段简短的对谈中，《风来西林》系列的爱好者们或许可以先行了解一下这款新作的魅力。



中村光一
CHUNSOFT董事长兼社长，《风来西林》系列的创造者，迷宫探索型RPG的"传道人"。

——据说本作之中采用了继承等级的设定，其理由何在？

中村■虽说实现了继承等级，但并不是始终继承。游戏中既有可以继承等级的迷宫，也有像以前一样从等级1开始的迷宫。同样，有些迷宫可以携带道具进入，也有些迷宫不可以。

——从等级1开始挑战的迷宫的其中一种就是"随处可去的迷宫"吧。

中村■是的，每次都会从等级1开始。与其说"随处可去"，倒不如说"随时可去"更恰当一点。玩家可以从这些迷宫中收集道具和金钱带回来。

——是不是稀有道具也能在其中获得？

中村■可以拿到一些与主线中感觉不同的道具，或者是能在主线中起到帮助的物品。

——"等级继承"似乎会引起争论……核心玩家们会不会产生"你们这帮家伙在干什么"的想法？（笑）

中村■那些将每部作品都仔细打穿的"西林勇者"们大概会这样想的。（笑）但另一方面，觉得游戏太难而无法玩到最后的声音也很多。因此我们决定，让大家玩到完成形式中间点左右的设计。

——原来如此。

中村■当然，游戏的平衡性也以等级继承为前提进行了调整。进入新迷宫的时候，从一开始就会出现很强的敌人。当然，迷宫本身的难度也提升了，如果道具用尽，不在"随处可去的迷宫"中进行一定积累的话就无法再继续前进了。在这种意义上，每次对迷宫进行挑战的紧张感可能会变薄，但也创出了等级继续的设计下所独有的难度。

——到了《3》之后，西林等角色的形象变成了等身，这样设计的原因是？

中村■本作中的西林在系列历代作品中是年龄最高的。当然，虽然这样说，也就是青年而已。（笑）可是，比起以前的作品，这次的西林显得更为成熟，这是其中一个原因。另一个原因来自硬件，新平台能够表现比以往更加精致的图像。因此，我们也想试着让角色走一下仿真的路线。

——本作中的西林可以使用一次行动两次攻击的"二刀流"，此时攻击力本身会不会下降？

中村■不会。不过，使用二刀流时不能装备盾，因此要冒受到攻击时伤害较大的风险。玩家们需要考虑到这一因素，面对不同的怪物时改变不同的战略来进行战斗。

——这次为什么将操作角色做成了可以变更的呢？

中村■这次角色身上携带的道具全都放在一个道具袋里，可以根据需要随时交换。这与二刀流等系统也有关联。例如，另一个角色更擅长对付某些怪物，当遇到这种怪物的时候，就可以采用变更操作角色的战术。另外，在BOSS战等需要每个角色做出专门对应行动的场合，玩家们也可以每个回合都变更操作角色，并自由选择指令。

特报 日本专讯 《街霸IV》最新情报放出

本刊讯 CAPCOM放出了预定于2008年夏天开始运营的街机格斗游戏新作《街头霸王IV》的最新情报，包括游戏角色和最新系统等。

本次放出的新情报显示，春丽、古烈、达尔希姆、本田、桑吉尔夫和布兰卡这几位《街头霸王II》中的经典角色将再次回归。从公布的画像上看，这几位角色的经典招式依然得到了保留，但具体性能目前还未公布。本次公布的信息中还包括“Saving Attack”“Ultra Combo”等新系统。“Saving Attack”是一个防御反击类系统，当玩家输入专用指令后，角色会做出一个特殊的格挡动作，如果在此动作生效期间承受对手的攻击，角色就会自动抵御并反击。“Ultra Combo”是一个特殊招式系统，想发动需要满足一定条件，但击中后就可以造成惊人的伤害。不难想象，这两种新系统将在本作的战术中占据重要位置。



《街头霸王IV》是诞生自1987年的经典对战格斗游戏《街头霸王》的正统续作，2007年10月，这款游戏最初的消息在CAPCOM美国官网上放出后，立刻引起了很大的反响。今年1月，这款游戏的日本官网开设，街机运营时期也首次公布。对于格斗游戏爱好者来说，这款作品的后续消息无疑值得关注。

事件 日本专讯 《Wii Sport》获日本大奖

本刊讯 日本文化厅与CG-ARTS协会于2月11日召开了2007年度“文化厅媒体艺术祭大奖”的颁奖典礼。根据先前公布的评选结果，《Wii Sport》获得最高软件大奖，《怪物猎人Portable 2nd》和《合金装备索利德4爱国者之铳》获得优秀奖。这三款作品的制作人全都到场参加了典礼。



→四位游戏制作人在奖项的颁奖典礼现场合影留念。

“文化厅媒体艺术祭大奖”是日本文化厅评选的日本国内游戏业界奖项，评选对象是各机种上的游戏软件。在11日的颁奖典礼上，《Wii Sport》的制作人太田敬三、《怪物猎人Portable 2nd》的制作人迁本良三和《合金装备索利德4爱国者之铳》的制作人小岛秀夫来到现场，就获奖心得与对游戏文化发展的心得进行了发言。Q ENTERTAINMENT董事长水口哲也作为司仪参加了典礼，并就“游戏是否是一种艺术”的主题与数位受奖的制作人进行了讨论。太田认为，在如今的时代中，游戏的艺术性与商业性已经达到了一定程度的平衡，“如何表达创作者的思想”以及“如何将思想传达给受众”已经形成了游戏创作中固定的思考方式；迁本就游戏开发的时间限制与表达之间的关系发表了感想；小岛则对于游戏文化的保留性与延续性发表了自己的意见。

事件 日本专讯 掌机《太空侵略者》纪念活动即将召开

本刊讯 TAITO近日宣布，将于2月21日在日本东京秋叶原召开NDS和PSP游戏《太空侵略者EXTREME》的发售纪念活动。活动时间从当天下午18时至19时，到场的玩家可以免费参加本次活动。

《太空侵略者EXTREME》是始祖级街机游戏《太空侵略者》诞生30周年的纪念作品，将于2月21日当天于NDS和PSP上同时发售。玩家操作自己的飞机，迎击从屏幕上空排成队列逐渐下降的太空侵略者



的基本游戏模式与当年的原作相比并未改变，但游戏界面和系统得到了大幅进化，崭新的特殊要素也非常多。NDS版和PSP版拥有各自的界面形式。

根据厂商透露的情报，在当天的发售纪念活动中，日本的著名搞笑艺人将进行现场表演。至于玩家参与活动的形式，厂商并没有进行更多的说明。不过根据预想，玩家们可能会在现场使用NDS主机进行与游玩《太空侵略者EXTREME》相关的活动。

特报 日本专讯 《MHP2ndG》特别周边套装即将发售

本刊讯 日本著名游戏周边厂商HORI近日宣布，将于今年3月27日发售PSP专用周边套装“怪物猎人Portable 2nd G周边组”，售价为2919日元。

“怪物猎人Portable 2nd G周边组”是一款以预定于今年3月27日发售的PSP狩猎动作游戏《怪物猎人Portable 2nd G》为主题的周边套装，套装中包括PSP面板盖、耳机和主机收纳袋这三款周边。其中，PSP面板盖是安装在主机面板上方，用来保护PSP液晶屏及各种按钮的保护用具，可以同时对应PSP的新旧两种机型。面板盖以黑色为主基调，正面印有游戏中著名的龙形纹章。耳机采用耳夹式设计，以灰色为基色，耳机面上印有“朋友猫”形象的剪影。主机收纳袋采用皮革式样的外观，袋面上印有游戏中白猫的爪印图案。收纳袋中的空间很大，可以收纳同时装有面板盖及耳机的PSP主机。



2月9日

●日本游戏周边厂商HORI宣布，将于今年3月27日发售PSP专用周边套装“怪物猎人Portable 2nd G周边组”，售价为2919日元。这个周边组合中包括PSP面板盖、耳机和主机收纳袋三款以同一天发售的PSP游戏《怪物猎人Portable 2nd G》为主题的周边。（请见本刊详细报道）

2月9日

●CAPCOM放出了预定于2008年夏天开始运营的街机格斗游戏新作《街头霸王IV》的最新情报，除公布了春丽、古烈、达尔希姆、本田、桑吉尔夫和布兰卡等从《街头霸王II》中回归的角色外，还公布了“Saving Attack”“Ultra Combo”等新系统。（请见本刊详细报道）



2月11日

●日本文化厅召开了游戏业界奖项“文化厅媒体艺术祭大奖”2007年度的颁奖典礼，《Wii Sport》获得最高大奖，《怪物猎人Portable 2nd》和《合金装备索利德4爱国者之铳》获得优秀奖，这三部作品的相关制作人参加了颁奖大会，并在现场就游戏文化的发展进行了讨论。（请见本刊详细报道）

2月12日

●Sugiyama工房在东京第一生命礼堂召开了“金管五重奏《勇者斗恶龙》音乐会”，由东京“首都金管五重奏乐团”现场演奏《勇者斗恶龙》系列的经典曲目，为《勇者斗恶龙》系列作曲而知名于世的日本作曲家杉山弘一亲自参加了音乐会，与到场的记者进行了会见。

2月13日

●TAITO宣布，将于2月21日在日本东京秋叶原召开NDS和PSP游戏《太空侵略者EXTREME》的发售纪念活动。《太空侵略者EXTREME》是始祖级街机游戏《太空侵略者》诞生30周年的纪念作品，预定于同一天在日本发售。（请见本刊详细报道）

●SCE在PS3的网络下载服务“游戏古典”中追加了6款PS游戏供玩家下载，新追加的游戏包括《信长秘录·下天之梦》《金钱偶像·兑换大师》等，价格为每款600日元。这些游戏都可以在PS3及PSP主机上游玩。

疾风流言帖

中国传统的春节刚刚过去，游戏业也即将迎来年度第一个游戏高峰期，同时也是各大游戏厂商财年结算的收尾阶段，各大主机的游戏大作都集中在这时蓄势待发，其中是否有你期待已久的心仪之作呢？另外随着蓝光与HD格式的逐渐明朗，PS3相关的消息也越发多了起来。时刻关注游戏界的风声动向，会让你随时领略到游戏的乐趣！ □责编/龙马

VOL.06

最近有不少经典大作续作的消息，不过以现在三大主机战况的不明朗状况，这些作品都还处于传闻阶段，相关信息还非常有限且可信度很难预料，似乎游戏公司们都变得越来越谨慎，谁也不想把底牌过早亮在众人面前。而对于玩家来说，除了期待心仪的游戏外，根据情况来选择适合自己的主机才是最重要的事情，毕竟我们玩的是游戏，而不是主机。

新型号Slim PS3将于秋季上市

此前本栏目曾经报道过对应笔记本电脑的微型蓝光光驱的消息，本次又有来自索尼内部的消息显示，改良版PS3—— Slim PS3 将会在今年秋季上市。并还同时公开了相关概念图片。从图中来看，Slim PS3确实比现在的PS3轻薄许多，机身材质非常光滑亮泽，而作为游戏媒介的BD光驱依然是吸收式的，只是还无法确定采用何种格式。至于这条消息和图片的真实性目前都还无法确定。



编者按：PS到PSone，PS2到PSTwo，PSP再到PSP2000，这种减肥运动已是PS系主机的惯例，比起前两代主机即将退幕时才推出薄机，正值初期的PS3推出改良版的必要性有待商榷，且并没有什么对PS3主机设计上的缺陷等问题出现，唯一的可能性就是像PSP那样为了刺激销量的改良策略，以现在PS3的状况而言，这款新型PS3推出的可信程度度还是比较高的。

可信度 50

改良CELL芯片降低PS3成本

来自索尼方面的消息，称其目前正致力于CELL处理器的进一步微型化和制造工艺简化，新45nm微型处理器有望在年内问世并投产，45nmCELL芯片将比现在的65nm版体积缩小约34%，耗能也将降低40%之多。此外还有消息说，索尼目前正在着手改善CELL处理器的工业设计，从而实现更高程度的成本控制。虽然现在还不能确定45nm CELL处理器何时能够正式投入生产，也不知道索尼打算何时将这一技术应用到PS3主机的生产过程中，但可以肯定的是，45nm技术芯片将逐步取代65nm处理器，并将为PS3今后降低成本和售价提供有力的保障。

编者按：CELL处理器作为PS3内部核心元件，将成本控制在相对低的水准对厂商和玩家来说都是件好事，毕竟金贵的BD光驱不是说降就能降的，能在其他方面做些调整自然再好不过。



可信度 80

SE扩展网络，对家用机持续观望



SQUARE-ENIX是日本最大的游戏开发商和游戏发行商，早在2002年开始投入运营的PS2网络游戏《FF11》为公司运营利润带来了很大贡献。而至今已有6个年头的运营经历和50万注册用户的《FF11》毕竟不可能永远持续下去，早在2006年E3之际，SE就公布了FF系列最新作《最终幻想13》作品集，其中包括六部作品，有两款是PS3上的RPG游戏、一款是手机游戏，其他三款并未公开，但是从各种情报来看，其中必定有一款网络游戏作品。当初SQUARE苦心架设PlayOnline网络平台，甚至为了拥有网络独立控制权而不惜与索尼闹出嫌隙，可见其在网络领域拓展的决心。

面对目前三大次世代主机的情况，SE对此仍处于观望时期，Wii现在的销量的确是横扫全球游戏市场，但是其机能实在跟另两台主机相差过远，SE也不会将精力完全扑在Wii游戏的制作上，目前其在Wii上推出的作品依旧以名作外传形式居多。Xbox360在北美市场很吃香，而且近两年来北美市场占全球市场的比例越来越高，SE也肯定注意到了这一点。但其本身的作品风格更适于东方市场，转型或者开发新的对应北美市场口味的游戏并不是那么容易。不过在这种观望和衡量中，应该说PS3依旧是SE看好的主机，至少到目前为止，两款FF新作依旧处于PS3独占状态。SE公司社长和田洋一多次表示期待PS3的表现，再加上Xbox360在日本的失利，PS3成了高清次世代游戏在日本的惟一选择。基于以上形式，SE在家用机上"有倾向性地按兵不动"的策略还将持续一段时间。

编者按：以SE现今在业界的地位，不太可能会做些冒险的举动，尤其是《最终幻想》的牌子更是砸不起。《FF11》的成功运营为其带来了很多经验，而次世代对于SE的情况来说只有一个等字。不然去年SE也不会定下复刻移植为主的年度战略了。

可信度 70

《鬼武者5》将于09年发售

根据最新Surfer Girl blog的传闻，CAPCOM正在开发次世代平台的鬼武者系列新作——《鬼武者5》，对应平台为PS3/X360双平台，预定09年发售，而PS2版的《新鬼武者》则被定性为了该系列正统第四作。之前本系列共有5款作品于PS2上推出，其中只有系列第一作以加强版的形式登陆过XBOX（即《幻魔鬼武者》），本次将是首款以新作形式登陆X360平台的作品。

编者按：鬼武者最近一作的新鬼距现在也有两个年头了，想想也该有这个经典系列的新作公布，虽说这条消息给出的有用信息实在太少，游戏相关的内容一点都没有，不过现在到是可以猜测一下，作为系列招牌人物的金城武还会不会再次为游戏担当主演，其人不管是在亚洲还是在欧美地区都非常有人气，以他为主演的1代和3代的销量都相当好，CAPCOM想想也不会忽视这一点。具体游戏方面如何，还是让我们期待官方的公布吧。



可信度 30

PS3游戏开发难度远高于X360

次世代游戏开发难度大早已是业内人尽皆知的事实，PS3由于其硬件复杂，游戏开发难度高是令开发商们颇为头痛的问题。EA公司首席执行官John Riccitiello在回答PS3游戏的开发速度现今是否有望赶上X360的问题时说，如果单纯就PS3游戏开发来说，比如最近的《火爆狂飙 天堂》，已经取得了不错的市场反馈，这方面我们没有什么问题。但当PS3与X360版本同时推出的情况下，大部分时候我们总是不得不因为PS3版开发的问题而被迫延期。



编者按：EA的游戏多数都是偏向欧美的类型，X360游戏自然会被EA投入比较大的力度来开发，相信不管是什么硬件都不会存在难度上的问题，PS3上的《忍龙》不是开发的很好么。

可信度 35

《战争机器2》相关细节传闻



《战争机器》是由开发3D游戏引擎虚幻引擎3的制作公司Epic Games所制作的Xbox360游戏，系列第一作就凭借着惊人的画面效果和优秀的操作感得到了为数众多的玩家以及业内制作人的肯定，近日国外网络上公布了一张《战争机器2》的游戏关卡草图，这张名为"Silent Night"的草图设定在"Locust"的要塞中，游戏流程在20至25分钟完成，传言表示这个关卡地图要比之前的面积大两倍，并且会有可驾驶的空中战车和四个新武器出现。游戏情报还表示新作将采用虚幻3.5引擎，关卡面积将是前作的两倍，能让玩家拥有更多的游戏空间，系统方面新增了四种新武器和快速行动操作，使游戏内容更加丰富。

编者按：战争机器2是X360平台最值得期待的大作之一，相关消息也传闻已久，广大战争FANS也已经摩拳擦掌准备在live上再次鏖战个日日夜夜。本次传出的相关游戏细节都与玩家实际游戏有很大关系，其中不乏有另人兴奋的新亮点，相信到真正发售的那天，游戏专卖店的景象一定火暴的不得了。

可信度 60

PS3破解又有新进展

虽然十分缓慢，但PS3艰难的破解事业确实在一步一步地向前迈进。继年初时黑客组织放出PS3游戏NAND dump提取工具后不久，现在又有黑客组织称他们在PS3破解道路上取得了新的进展。美国一黑客组织通过他们的博客对外宣称，他们已经成功地从零售版PS3游戏光碟中提取出了加密的SELF文档，并破译了其中的ELF文件，通过这一手段不仅可以解除光碟层的加密技术，而且能够破解数据层的加密内容。此外该组织还宣称，他们已经可以完全不依靠之前dump flash文件的办法对PS3进行降级，只要使用官方发布的升级包就可以实现降级。该黑客组织最后还强调，这项研究目前还处在运行阶段，更多详细信息将陆续公开。现在还不清楚这一研究能够对PS3破解起到多大程度的帮助，但如果真能够直接对BD光碟数据层进行解密，那么无疑将是一次重大进展。



编者按：道高一尺魔高一丈，无论加密有多深，对于精明的黑客也只是时间问题，国内玩家对此比较关注的同时，索尼官方想必也不会对此视而不见，后面如何发展还是等待确切的消息再做打算。

可信度 40

《王国之心3》Wii独占？



《王国之心》系列的一款最新作将由Wii独占，制作和发行将由SQUARE ENIX担任，制作人为野村哲也，由下村阳子担任作曲，SORA依然是本作主角，而新作还将出现的一个新女主角将会是剧情的关键人物。战斗系统将会有很大改进，Wii Remote也将会发挥作用，本作将是系列的正统续作，即《王国之心3》，而发售日预定为2008年冬。

编者按：虽说Wii在去年创造了业内奇迹，但SE和野村哲也都算是SONY最铁的死党，《王国之心》系列又是PS系主机起家的看家作品之一，在Wii上出个外传性质的作品还可以，正统续作就很难了，除非有一天Wii能真正千秋万代一统江湖。

可信度 20

《战神3》两年内不会问世

近日来自索尼内部可靠消息透露，PS3平台动作游戏大作《战神3》的开发进度还处于很低的阶段，游戏还需要相当长的一段时间来进行相关制作，因此在2009年圣诞前游戏都将不会问世，渴望早日见到奎托斯登陆次世代主机的玩家们可能还要等上至少两年以上的时间。前段时间Barlog曾透露《战神3》将对应1080p并支持六轴及震动等机能，并保证游戏将有一个史诗般令人难忘的震撼结局。但根据前述的这条半官方消息来看，玩家们要想真正见识Barlog所保证的这些游戏要素，恐怕还得有相当长的耐心才行。

编者按：和《战神3》有关的传闻在过去的一年内可谓相当活跃，但基本上都是玩家对新作的凭空猜测，直到前不久，已经离开SCEA单飞的《战神2》制作人Corey Barlog才在其各人博客上透露了《战神3》的部分情报，随后索尼的一位官方发言人也对外确认了游戏已经在开发之中的消息，但都是模菱两可的含糊其辞。本次



新主机的新作是系列三部曲的完结，以游戏前两代的制作周期和PS3游戏的开发状况来看，两年内能推出确实很难，不过反过来，只是看厂商能对其投入多大的力度，作为SCE本社的作品，当然希望游戏能尽快问世好为PS3打针强心剂来定定场，这款被广大玩家翘首以待的神作的确切消息还要等待官方正式公布。

可信度 50

主机换代过快导致开发商不满

近日，有不愿透露姓名的某厂商代表表达了游戏开发商对主机商的严重不满，据其所说，包括其在内的大部分的开发商的游戏开发费用随着主机更新换代越发加快而使得开发成本也随之越来越高，以前ps2游戏的开发费用可以控制在1亿日元以内，但X360和PS3的开发费用在成倍的增加，且不能保证收回成本，开发商并不能像主机商那样可以靠众多增殖业务来获得利润。这位发言人还表示，既然主机是无法离开游戏独立生存的，那么主机生产商应该更多的把主导权交给"生产主机食粮"（即游戏软件）的游戏会社。应该是由各个处于主导地位的游戏开发商协商后，去决定何时主机生产商应该更新主机，还有新主机应该采用的载体格式。否则未来可能会导致很严重的主机制造商、游戏开发商、玩家三者间的矛盾和冲突。

编者按：这位发言人所说的情况，在业内确实普遍存在，成本过高使得在新主机上真正不遗余力的开发新游戏的厂商少之又少，大多都是在做二线游戏或炒冷饭来赚钱，而越来越多的厂商开始往Wii和DS这类开发成本低的主机上转移，这样的话玩家所能期待的游戏大作将会越发少而集中，这不能不说是个问题。



可信度 60

《横行霸道》将再次与律师对薄公堂



上星期Take-Two确认《横行霸道IV》将于今年4月29日发售的消息后，公司在美国证券交易市场的股票价格立刻上涨了12%，而对于来自暴力游戏反对者们的干扰，Take-Two和Rockstar这一次显然也是有备而来。早在游戏发售消息放出之前，两家公司就提前把Jack Thompson这位在过去几年间不断给《横行霸道》系列制造麻烦的律师告上了法庭，理由是他侵犯了美国宪法修正案中关于言论自由的相关条款。很明显，Take-Two和Rockstar在次世代的《横行霸道》推出之前，最希望的就是给这位难缠律师赶快找点事情干好让他赶快闭嘴。

编者按：《横行霸道》系列中充斥的暴力与犯罪等不良要素向来受到社会乃至很多玩家的抨击，而在其主要市场的美国这类游戏和影视相关的题材已经见怪不怪了，这位律师虽然说的是"保护青少年"，但据其的履历来看其很久以前就与T2有过节，此次发行商对这位不断给自己找麻烦的老对手肯定会提前有所准备。

可信度 40

最期待TOP20

由于过年的缘故，本期电玩榜的统计时间跨度比较长，因此在日本双周游戏销量榜方面选取的数据是最近两周的，特此说明。相信这段时间里人气最高的游戏应该就是Wii上的《任天堂全明星大乱斗X》以及跨平台发售的《恶魔猎人4》了，不过对于加装了改机芯片的Wii玩家而言，这段时间为了能够玩上《任天堂全明星大乱斗X》恐怕是大费周章了，看来任天堂对于自己产权知识的保护从来都没有松懈，这种“间歇性打击”从Wii发售至今一直都持续进行着。

2008年第8期（统计时间2008年1月23日—2008年2月14日）本期截至统计日期共收到有效选票1076张

1 恶魔猎人4

■X360 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2008.1.31 ■8390日元

游戏已经发售，本期杂志刊登有专门的攻略，本作虽然不至于让人惊艳，但是游戏的整体素质还是比较高的。



694票

2 街头霸王4

■ARC ■CAPCOM ■格斗游戏 ■发售日未定 ■价格未定



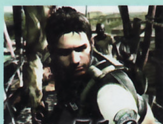
573票

游戏画面采用独特的卡通漫画风格3D绘图方式呈现，玩法则是承袭传统的2D格斗对战，同样使用6键输入操控，并整合众多新招式与新功能。

3 生化危机5

■PS3 ■CAPCOM ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定

自从在去年E3展上公布了一段游戏影像以及随后对主人公身份就是克里斯进行确认后，已经又有一段较长的时间没有新消息了。



516票

4 怪物猎人P2G

■PSP ■CAPCOM ■动作冒险 ■2008.3.27 ■价格未定



463票

玩家在CAPCOM的官方销售网站“e-CAPCOM”上预约并排在前面的话，就可获得限定礼物。在本作中新登场的“迅龙黑毛吊带”。

5 最终幻想13

■PS3 ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■发售日未定 ■价格未定

本作故事背景将设定在一个充满高端科技，但又保留了大量自然风景的世界，在战斗方面，主角的动作性将更加丰富，枪、剑，近远距离攻击都能实现。



449票

6 战神・奥林匹斯之链

■PSP ■SCEA ■动作冒险 ■2008.3.4 ■39.99美元



431票

据悉本作已经进入了最后的压盘阶段，对于负责开发本作的Readyatdawn团队来说是一个新的里程碑，甚至提前进行了庆祝活动。

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
7	PS3	合金装备 索利德4·爱国者之铳	KONAMI	2008年第二季度
8	XBOX360	古墓丽影・地下世界	EIDOS	2008年预定
9	PSP	大蛇无双	KOEI	2008.2.21
10	PS3	横行霸道4	ROCKSTARS	2008年第一季度
11	PS3	龙如 见参	SEGA	2008.3.6
12	NDS	勇者斗恶龙9・星空的守望者	SQUARE・ENIX	2008年
13	XBOX360	忍者外传2	TECMO	发售日未定
14	NDS	火炎纹章DS	任天堂	2008年预定
15	PS3	勇者斗恶龙5・天空的新娘	SQUARE・ENIX	2008年预定
16	Wii	怪物猎人3	CAPCOM	发售日未定
17	PSP	最终幻想・纷争	SQUARE・ENIX	2008年预定
18	PS3	白骑士物语	LEVEL-5	发售日未定
19	NDS	忍者外传・龙之剑	TECMO	2008年预定
20	PS3	失落的星球・极限状态	CAPCOM	2008年2月

CHECK! 最终幻想华丽纷争



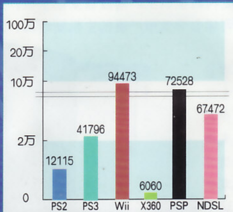
本期上榜的唯一新游戏就是PSP上的《最终幻想・纷争》。

FF系列的著名人物都将在本作中出演同一个幻想。在本作中，还加入了人物的成长要素，而且通过无线LAN还可以实现无线对战。虽然这也是一个“大乱斗”类型的作品，不过凭借着最终幻想系列在全世界范围内拥有的超多支持者，以及那些大人气的角色们，相信会吸引许多喜欢FF的朋友们感兴趣。另外，由于统计时间的原因，《恶魔猎人4》下期将从本期代榜中撤出，希望大家投票的时候注意这一点。

CHECK! 美日游戏主机销量统计

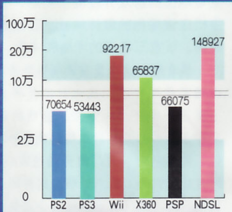
考虑到GBA系主机如今的销量已经很低了——当然这主要是指日本市场，实际上GBA系列主机即便是现在在美国销量也还是不错的，每周都还能保持5000余台的销量，而在日本就已经只有几百台了，所以从本期开始的美日游戏主机销量统计将取消GBA的销量统计，请大家谅解。说回本期的销量统计对比来，我们可以发现，与上期相比，由于已经过了新年（日本的新年就是元旦）销售旺季，所以本期日本的主机销量有明显回落，美国市场方面虽比上期有少许下降，但基本还是比较平稳的。将本期这两大市场各硬件销量分别进行比较的话，就会发现两者互有高低，比较明显的差异在PS2和XBOX360这两项，美国市场均明显高出日本市场。之所以会出现这种情况，360的问题就比较老生常谈了，而PS2仍能有这么高的销量，估计和GBA在美国仍销量不错原因差不多的。

日本硬件周间销量统计



本期统计时间2008.1.28—2008.2.3

美国硬件周间销量统计



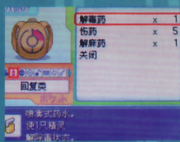
本期统计时间2008.1.27—2008.2.2

最流行TOP15

名次	机种	游戏名称	厂商	类型	发售日	计票
01	PS2	实况世界足球·胜利十一人2008	KONAMI	体育竞技	2007.11.22	637
02	PS2	生化危机4	CAPCOM	动作冒险	2005.10.25	519
03	NDS	最终幻想4	SQUARE·ENIX	角色扮演	2007.12.20	486
04	PS2	超级机器人大战OGS外传	BANPRESTO	战略模拟	2007.12.27	451
05	PSP	怪物猎人PORTABLE2	CAPCOM	动作角色扮演	2007.2.22	439
06	PSP	核心危机 最终幻想	SQUARE·ENIX	角色扮演	2007.9.13	417
07	PS2	战神2	SCEA	动作冒险	2007.3.13	403
08	PS2	最终幻想12	SQUARE·ENIX	角色扮演	2006.3.16	383
09	NDS	口袋妖怪·钻石/珍珠	任天堂	角色扮演	2006.9.28	376
10	PS2	大蛇无双	KOEI	动作过关	2007.3.21	351
11	XBOX360	HALO3	微软	第一人称射击	2007.9.25	330
12	PS2	超级机器人大战OGS	BANPRESTO	战略模拟	2007.6.28	324
13	PS2	战国无双2·猛将传	KOEI	动作过关	2007.8.23	306
14	PS2	战国BASARA2·英雄外传	CAPCOM	动作过关	2007.11.29	287
15	PS2	SD高达G世纪SPIRITS	NBGI	战略模拟	2007.11.29	251

CHECK! 口袋妖怪们的回归

这期比较有意思的就是NDS上的“旧作”《口袋妖怪·钻石/珍珠》回归，相信之所以会出现这种情况，是因为前段时间由国内汉化组自行汉化的中文版钻石珍珠的公布了，这对于喜欢口袋妖怪却又因为语言不通的问题而迟迟无法享受本作乐趣的玩家朋友们而言无异于一大福音。虽然该版本还需要进一步的完善，不过目前已知的BUG并不影响流程。



↑这次的汉化版虽然还有BUG存在，但质量还是很高的。

中国掌机游戏流行榜

NDS双周游戏热门榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	马里奥&索尼克 AT北京奥运会(日版)	任天堂	263958
2位	哆啦棒球：哆啦A梦超棒球外传(日版)	BANDAI	85766
3位	蠢才秀：游戏版（美版）	REDMILE	85742
4位	Super Lite 2500 深红密室(日版)	SUCCESS	80511
5位	脑内美容院IQ Suppli DS2(日版)	SPIKE	76351
6位	埃及祖玛：法老王的挑战(美版)	mumbo jumbo	62667
7位	长耳狗弹珠台 旋转甜点天堂(日版)	Rocket	60687
8位	找到了！Keroro军曹：找错大作战(日版)	BANDAI	60399
9位	日常食材大变身 美味甜点与餐点(日版)	TAKARA TOMY	58837
10位	人生游戏Q DS 平成生活(日版)	TAKARA TOMY	58818

NDS热门游戏累计榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	任天狗	任天堂	637912
2位	口袋妖怪 钻石/珍珠	任天堂	552772
3位	马里奥聚会DS	任天堂	535906
4位	太鼓达人DS 触控音乐祭	NBGI	525604
5位	赛尔达传说：幻影沙漏	任天堂	485365
6位	马里奥赛车DS	任天堂	447717
7位	新超级马里奥兄弟	任天堂	437963
8位	超级马里奥64DS	任天堂	437091
9位	料理妈妈2	TAITO	396106
10位	马里奥&索尼克 AT 北京奥运会	任天堂	76646

PSP双周游戏热门榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	极品飞车10 卡本峡谷之城市争霸(亚版)	EA	111076
2位	雅达利经典游戏·进化(美版)	ATARI	84756
3位	极品飞车：全民公敌5-1-0(亚版)	EA	81837
4位	无瑕人生 新牧场物语(日版)	Natsume	81144
5位	头文字D 公路传说(韩版)	SEGA	79604
6位	荣誉勋章·英雄2(欧版)	EA	71771
7位	零式舰上战斗记·贰(日版)	OA	66619
8位	埃及祖玛：法老王的挑战(美版)	mumbo jumbo	56357
9位	哈维·博德曼律师(美版)	CAPCOM	51814
10位	BEN10 地球保卫者(欧版)	D3	44198

PSP热门游戏累计榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	最终幻想VII 核心危机	SQUARE·ENIX	811587
2位	最终幻想战略版：狮子战争	SQUARE·ENIX	521262
3位	合金装备 掌上行动	KONAMI	462637
4位	龙珠Z：真武道会2	NBGI	438431
5位	瓦尔哈拉骑士	Marvelous	426412
6位	火影忍者 究级携带版 无幻城之卷	NBGI	402605
7位	怪物猎人 携带版2	CAPCOM	402458
8位	寂静岭 起源	KONAMI	397355
9位	PATAPON	SCE	325395
10位	变形金刚 游戏版	Activision	315133

本期起本刊与万宇在线合作推出“中国掌机流行榜”，更多精彩信息敬请期待。万宇在线是国内领先的游戏资讯网站，游戏图鉴是万宇的招牌产品，是中国规模最大、内容最全、资料最详尽、检索最便利的掌机游戏资料索引库。万宇在线网站：http://tvgame.92wy.com

JAPANESE GAME SALES RANKING 2008.1.21—2008.2.3

日本家用机软件双周销售排行榜

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
1位	Wii	任天堂全明星大乱斗X	任天堂	2008.1.31
2位	PS3	恶魔猎人4	CAPCOM	2008.1.31
3位	Wii	Wii Fit	任天堂	2007.12.1
4位	PS2	宿命传说 导演剪辑版	NBGI	2008.1.31
5位	PS2	凉宫春日的困惑	BANPRESTO	2008.1.31
6位	PSP	实况世界足球 胜利十一人2008 EVO	KONAMI	2008.1.24
7位	NDS	马里奥&索尼克在北京奥运会	任天堂	2008.1.17
8位	PS2	幸运星 陵樱学园 樱藤祭	角川书店	2008.1.24
9位	PS3	魔界战记Disgaea3	日本一	2008.1.31
10位	X360	恶魔猎人4	CAPCOM	2008.1.31

CHECK! 大乱斗引领新热潮

本期日本游戏市场方面，Wii上面的《任天堂全明星大乱斗X》单周销量就已经达到了将近82万份，双周销量更是轻松突破百万，绝对是最近最热门的游戏！

ENGLAND GAME SALES RANKING 2008.2.3—2008.2.9

英国家用机游戏周间排行榜

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
1位	XBOX360	恶魔猎人4	CAPCOM	2008.2.5
2位	Wii	Wii Sports	任天堂	2006.11.19
3位	PS3	恶魔猎人4	CAPCOM	2008.2.5
4位	Wii	Wii Play	任天堂	2007.2.12
5位	Wii	超级马里奥银河	任天堂	2007.11.12
6位	PS2	吉他英雄3 摇滚传奇	ACTIVISION	2007.10.28
7位	XBOX360	恐龙猎人	TOUCHSTONE	2008.2.5
8位	Wii	吉他英雄3 摇滚传奇	ACTIVISION	2007.10.28
9位	NDS	使命召唤4 现代战争	ACTIVISION	2007.11.5
10位	Wii	林克的弓箭训练	任天堂	2007.11.19

CHECK! 双主角与双平台

最近刚发售的《恶魔猎人4》不论是在日本还是在美国都大受欢迎，两个版本的作品都进了美国家用机游戏排行榜前十，这个成绩还是比较不错的，实际销量方面也是可以接受的。

CHECK! PSP近期软件乏善可陈

这期PSP平台迎来了前所未有的尴尬：双周间新作不足15款！虽然PSP近期的硬件销量不错，但软件却乏善可陈。而NDS游戏继续不温不火地保持每月1到2款大作的节奏。本期大放异彩的是《马里奥&索尼克 AT 北京奥运会》，不仅轻松取得双周第一的位置，更是直接杀入了累计排行前十。

注：热门游戏累计榜不区分各款游戏的地区版本或特殊版本，双周游戏热门榜只对当期新作进行排行，区分各款游戏的不同版本。



本期中国掌机游戏排行榜统计时间为2008年1月1日至1月15日。

水晶神话，

FABULA NOVA CRYSTALLIS

FINAL FANTASY XIII

时隔一年，为大家再次带来关于FFXIII的最新消息，《FFXIII》将会最终幻想第十三代“FABULA NOVA CRYSTALLIS”之名推出两款以上的游戏，其中已经判明的是两款在PS3平台推出的RPG游戏和一款手机平台上推出的RPG游戏，现在它们暂时的名字分别是《FFXIII》（PS3）、《FF Versus XIII》（PS3）、《FF Agito XIII》（手机）。“FABULA NOVA CRYSTALLIS”在拉丁语中是“新的水晶传说”的意思，作为FFXIII全系列的总代号，最为恰当不过。一部庞大的RPG物语将以前所未有的规模展开。FFXIII的各款游戏拥有着不同的背景设定和登场人物，游戏系统也各不相同。 □文/蔬莱汁

白色闪光 奋起抵抗

右侧的这位姑娘就是《FFXIII》的主角之一，《FFXIII》讲述的大概是这样一个故事：天空中漂浮着一座球形的孤城“科库恩”，在水晶的庇护下，人们依靠巨大的机械，生存在这个闭塞的壳一样的社会中。象征和平的水晶选择了这个女孩，赋予她导引世界的使命，她和她的朋友们将冠以“闪电”之名，结成反抗者，向那些企图毁灭这个世界的人类宣战。根据官方的消息，2008年将会呈现用PS3主机播放的FFXIII的最新影像，敬请期待。

再次绽放璀璨光芒!!

FINAL FANTASY XIII

这位左侧的男子就是《FF Versus XIII》的主人公，玩家在类似现代社会的世界中，扮演一位王国的王储，王国的舞台则根据新宿和威尼斯构筑。

《FF Versus XIII》是在PS3主机上开发的另一款RPG类型的游戏，玩家扮演一位守护水晶的王国的年轻王储，与《FFXIII》不同的是，这个故事发生在与现代社会一样的高科技世界中，游戏中的舞台背景根据日本的新宿和意大利的"水城"威尼斯营造而成。在水晶王国中，可以使用枪、刀剑等冷兵器，但是却禁止使用手枪等火器，也许这点正是解读游戏故事中水晶王国的一个关键所在。另外，根据最新资料，包括主角在内的小队成员一共有4名，每个人的性格都不尽相同，不一样的故事不一样的人物相信会给玩家带来不一样的惊喜。

深红之瞳 暗中游弋

游戏的主题是连接着人与人之间关系的"纽带"，这是一部基于现实基础之上构建的幻想传说，王族们代代守护着这个国家，与外界隔绝的这个国家还依然处于近代文明的状态，依靠水晶之力和剑与魔法维持着这个国家的秩序，作为世界上唯一的冷兵器王国而存在着。外世界的异文明利用现代政府和现代武器维持着社会的秩序，在两种文明的撞击下，围绕着水晶的纷争，拉开了新时代物语的序幕。特别之处是本作中的男、女主人公处于敌对状态。

在世界的角落

FINAL FANTASY XIII

ファイナルファンタジーXIII

这是一个构筑在原始世界中的闭塞的近未来文明的社会，在这广阔的土地上持续着一场战争。人们是怎样在这样的环境下生存？这里到底发生了什么？

PS3	本刊译名：最终幻想XIII		
	SQUARE ENIX	价格未定	发售日未定
RPG	BD-ROM	日版	人数未定	记忆卡容量未定

人类社会一分为二，由代表高度发达的科技技术的天空之城“科库恩”和被称为下界、令人厌恶的原始世界“帕鲁斯”组成，在两个相互对立的世界的撞击中，主人公作为“人类的敌人”登场，他们被称作反抗者，同时还牵带出很多新角色，作为本系列中重头戏的召唤兽也大量的登场。在目前公布的众多资料中，游戏的关键要素已经大体判明。通过下面的介绍，相信玩家可以从中看出FFXIII的一些端倪。下面的图片上描绘的正是FFXIII的世界中的下界“帕鲁斯”，像恐龙一样的生物在这里徘徊游弋，这里似乎安静而平和，但是“科库恩”的人们却对这里充满了恐惧。

故事背景

“科库恩”是依靠水晶之力浮游在空中的天空之城，人类为了逃避地上的危险而躲到这里，他们有着严格的层次划分，统治着“科库恩”的是“圣府”，他们将一切受到外界影响的人全部放逐到地上，于是反抗开始了……



↑天空之城的样子让人有些害怕。



勇敢战斗!!

冰冷系的希瓦先是用自己的冷冻技能做出一条冰雪之路，然后变成摩托，谜之青年驾乘着希瓦在冰路上飞驰前进。“圣府”军的士兵对这个在冰道上飞来飞去的家伙没有什么办法。在这到处都是枪林弹雨的情况下，青年却蛮不在乎，全不拿它们当回事。





跨摩托的谜之青年

之前公布过此人的一些相关资料，不过当时只是知道这是一个金发、桀骜不驯的不凡之辈，而这次进一步公布了关于他的一些详细资料。令希巴姐妹变身后，他驾驶着希巴变成的摩托在冰面上急速前行，手持貌似机枪的武器与圣府军相互对峙，从这一点上来看，他极有可能是反抗军一方的下界“帕鲁斯”的一员，其他如性格方面的情报则没有透露。

新公布的两人身上担负着怎样的命运……

最新的资料中披露了一位女主角，在截取的游戏画面中，她站在下界“帕鲁斯”的大地上，仰望着天空之城“科库恩”。与金发的青年一样，她与反抗者的关系也是个谜，不过也许她就是与召唤兽有着特殊关系的“露西”也不一定，她的服饰与神秘金发男子和主角反抗者的形态都不太一样，装饰品略带一些野性的同时又张扬着民族的个性。她就生活在这下界“帕鲁斯”。在这个残酷的生存环境中，似乎也有一个类似“科库恩”一样的人类营造的和谐社会。她手中的武器颇为有趣，既不是剑，也不是弓，当然更不是枪，也许是某种寄存着法力的灵力释放工具，材料应该是由与金属不同的特殊材料制造而成的，从它前端的两个分叉来判断，某非这只是一个生长于下界“帕鲁斯”的奇异之树的树枝而已？但是从手柄处层层包裹的状态来看，又像是一把使用多年、精心爱护的利器。





背负着未知的使命 这沉重烙印的背负者

露西

建造了天空之城的，是拥有超越人类智慧的“法鲁西”，它拥有怎样的生存形态，目前还不得而知，不过可以肯定的一点是，它与水晶有着密不可分的联系，“法鲁西”会选择一个背负神圣使命（未知）的人类，这个人被称作露西，而眼前的这位少女似乎就是露西。她为什么会在下界“帕鲁斯”，那么她下到这帕鲁斯的使命又是什么？

由于连年的战乱，存在于这世界上的水晶只剩下了一颗，拥有着唯一水晶的王国的人民，在水晶的庇护下过着幸福、和平的生活。水晶王国被军事国家所包围，一场灾难眼看就要降临在这个宁静的国度……

FINAL FANTASY Versus XIII

ファイナルファンタジー ヴェルサス XIII

PS3	本刊译名：最终幻想 Versus XIII			
	SQUARE ENIX	价未定格	发售日未定	
RPG	BD-ROM	日版	人数未定	记忆卡容量未定

本作是独立于《FFXIII》之外的另一个游戏《FF Versus XIII》，迄今为止公布的所有相关的游戏影像，都在讲述现代社会背景下的一位身着中世纪服饰的王子，利用人类所望尘莫及的力量与士兵们进行战斗这样一个情节。但是，在最新的影像资料中却一反之前激烈的战斗，男女两位主人公都站在不同的场景下，好像在静静地欣赏深夜中的美景一样，若有所思地凝视着这黑夜，静态的画面却似乎更吊人的胃口。在本作的游戏制作人眼中，"事物本没有善与恶之分，只是被人为地分成了善恶两个对立的方向"，不知道这是不是就是两个主角身处不同的立场的合理解释呢？

"守护王国和这神圣的水晶"
继承王位的王子要谨记这句誓言
手持利剑竭尽全力

原本有无数的水晶散落在世界的角落
成为各个国家所争夺的对象
得到水晶后用水晶之力去换取强大
国家强大时水晶却失去光芒

如果有一天水晶全部消失，灾难也将随之降临
强大的国家却不会就此停下这脚步……
贪婪的尽头是那可怕的黑暗
世界上仅存的水晶王国被群强环绕

"守护王国和这神圣的水晶"
年轻的皇子举起利剑向国王宣誓
流尽鲜血也绝不退缩……

在黑暗中



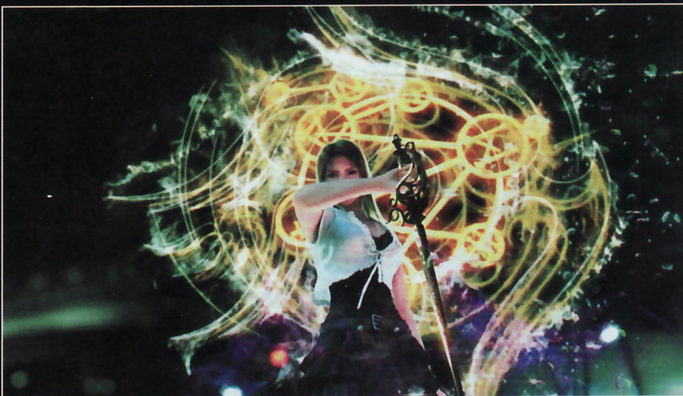
在这黑夜中展开的一场不为人知的战斗

在王储面前出现了一位少女，少女身上的服饰并不像战斗的装束，反而更像赴宴的盛装，二人的表情都略显凝重、如临大敌一样。随着敌对气势的愈演愈烈，双方的背后都浮现出好似魔法阵一样的神秘纹章。女方背后的魔法阵呈烈焰状，绽放着金黄的颜色；王子的背后呈现出的则是海洋一样的湛蓝色，不知道这是否预示女主角属于火系，而男主角拥有水系的属性呢？魔法阵的现身，更印证了本作关于“剑与魔法”的主题，这洋溢在空气中的紧张感、凄美邂逅的背后究竟隐藏着一个怎样的故事呢？



对峙

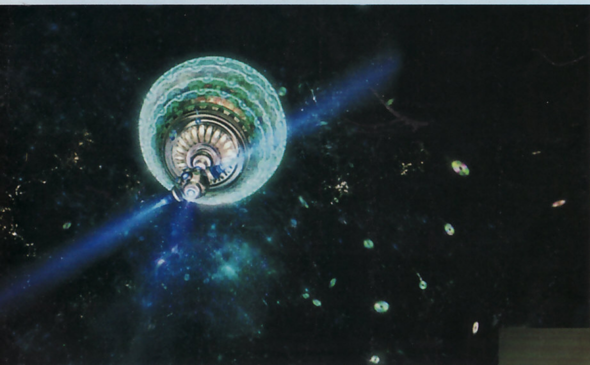
一让人觉得有些冰冷、残酷的少女，在黑夜中的一举一动却显得那么伤感。





战斗的勇士

为帮助露西而存在的



在迄今为止的FF系列中，登场的各种召唤兽们凭借它们强大的力量给玩家们留下了深刻的印象。可以称作是自然之力的化身的召唤兽们，在本作中也大量登场，下面即将为大家介绍的是以大家所熟知的希瓦为首的4只召唤兽。它们的样子依然存有过去的某些特征，但是又加入了一些新的设计理念和创意。召唤兽依然是作为支援型的角色登场，这点从披露的游戏影像中希瓦变成了摩托与金发青年一起战斗，以及卡班库尔出现在少女的手中这两点就能够判断出来。但是召唤兽们拥有着各种各样的能力可以说与露西有着不可分割的关系。游戏画面中有这样一个情报，一颗发光的未知球体从宇宙中散落了大量圆盘，这些圆盘飘落到地面，它们虽然看起来都像是机械制造的，但是却凝聚着某种神秘的超自然力量，每个圆盘都代表着一个神奇的召唤兽，少女就从圆盘中得到了卡班库尔。

召唤兽从神秘圆盘诞生



露西与召唤兽关系密切

本作中的召唤兽与之前介绍过的露西有着密不可分的联系，也可以这样理解，这些召唤兽正是为了拯救被诅咒的露西才出现的。那诅咒到底是什么？现在还不得而知，但是从青年与神秘的少女和召唤兽在一起这一点上可以判断，它们两个一定与被诅咒的露西有着一定的联系。召唤兽将怎样拯救露西？诅咒的真相是什么？这些谜题都有待进一步资料的公布而慢慢解开它们的真相。两只希瓦可以变形成摩托，不知道其它的召唤兽是不是也可以变形。



看着这神奇一幕 少女不禁惊讶



→有些惊讶的少女马上被卡班库尔吸引住了。



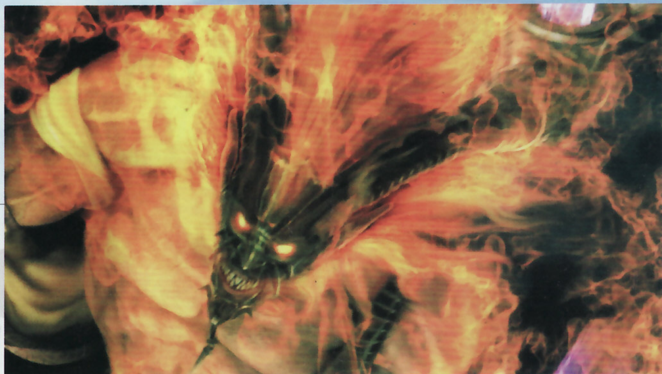
镶嵌红宝石绽放绿光的召唤兽

卡班库尔

当得到从不明球体上飞落的一个圆盘的时候，一只神奇的召唤兽忽然出现在少女的手中。俨然一个活生生的小动物一样，继承了FFV中的召唤兽卡班库尔的一些外形特点，额头镶嵌有红色的宝石，从以往作品中的卡班库尔判断，它应该是擅长防御的召唤兽。在披露的游戏画面中，小召唤兽卡班库尔用呆呆的眼神凝视着主角，眼睛像动物一样纯洁、可爱，脸上的化妆颇似中国戏曲中的脸谱，而耳朵上的金属装饰品则像极了印度舞者的头饰，另外，它脖子上的夸张服饰总让人联想起小丑。红色的眼睛在红宝石的映衬下，更显神秘。

召唤兽

操纵火焰的炼狱之神兽 伊夫利特



浑身上下被赤炎所包裹，眼神绽放着兽欲的火之召唤兽——伊夫利特。它可以算是FFIII系列之后登场次数最多、也是最有人气的召唤兽之一。在以往的很多作品中，伊夫利特擅长使用炎属性的毁灭性技能，给与敌人全体压倒性的打击，是个值得信赖的强力伙伴。在新主机强力技能的塑造下，伊夫利特身上熊熊燃烧的火焰真实的让人不寒而栗，虽然全身包裹着火焰，但是它头上的两只犄角、嘴上的尖牙都清晰可见。

大家熟悉的召唤兽以新形态复活——

极度严寒的化身 操纵冰雪的姐妹 希瓦

召唤兽希瓦在历代的FF作品中都是操纵冰雪的化身，但是本作中的希瓦与历代的传统召唤兽有很大的不同，其一是外形形态有单一体的希瓦变成了孪生姐妹花的形态，其二是增加了合体变形的要素，希瓦姐妹花合体的话，可以变成机动摩托在冰雪中飞驰。在以往的FF系列中，希瓦可以使用冰冷系的技能给敌人很大的杀伤打击，但是从可以合体以及被一分为二这些细节来看，本作中的召唤兽希瓦应当被赋予了其它未可知的神秘能力。另外，她们怎么会拥有与其它的召唤兽所不同的机械化摩托外表呢？难道这些都是水晶之力所赐？或者是受到了露西的影响？这些谜题还要在进一步的游戏资料中慢慢加以确认。变成摩托形态后，希瓦的移动速度无疑大幅度地提高，也许她们会代替陆行鸟成为新一代FF主角的坐骑？



↑希瓦姐妹合体变成摩托后的形态，在冰雪上飞驰的瞬间，这只是CG中的某个镜头，相信在实际的战斗画面中，她们也可以以这样高的速度进行移动战斗吧。

在平静的水面上渐渐浮现 洁白无瑕的唯美女神



全身被白色包裹着 弹奏竖琴的美女 赛琳

赛琳是以传说中会演奏美妙乐曲的女神的名字命名的召唤兽。曾经在FFVI和FFVIII中登场亮相，在以往的系列中，它拥有让敌人全体终止咒文咏唱的技能。在实际流传至今的神话传说中，赛琳的原型是居住在海中的半人半鸟的女神，本作对神话传说进行了部分诠释，半人半鸟的女神得以完全再现。漆黑的深夜，群星闪烁的夜空下，半人半鸟的女神赛琳慢慢浮出水面，硕大的竖琴将赛琳环绕在中间，她用手轻轻弹奏着美妙的乐曲，在这销魂的声音中，一切都失去了颜色，赛琳的头上戴着羽毛状王冠，全身素裹更没有一丝杂样的颜色，使人不仅肃然起敬，曲声划破长空、飘向远方……

阔别一年星球分裂影子



NDS	本刊译名：蓝龙PLUS			
	MISTWALKER	5980日元	发售日未定	
战略角色扮演	卡带	日版	1人	容量未定

《蓝龙》的冒险结束一年后，少年主人公修和同伴们生活的星球分裂为两部分。在星球毁灭后，产生了无数悬浮在宇宙中被称为“丘布”的立方体，在这里展开了新的冒险。　□文/雪飞

库露库　开朗活泼美少女　值得信赖

与主人公修和吉罗生活在同一个村庄，与两人青梅竹马，也是两位小男子汉憧憬的恋人，不过在前作库露库并未从两人中作出选择。虽然身为女性，但也拥有坚强的一面。在战斗中可以使用凤凰影子。



玛鲁玛罗　短小精悍的怪力战士

与修一行偶然相遇，此后便与修共同行动的矮人族战士。性格开朗活泼，遇见高兴的事时，会当场跳起矮人族的传统舞蹈。战斗中使用强悍的猛虎之影。



→召唤出形状各异的影子与敌人战斗！本作中还增加了新的同伴。



吉罗　小军师智慧过人

与修生活在同一个村庄，两人从小便是最好的朋友。冷静沉稳头脑清晰，经常为战斗提出极为有用的建议。由于头脑远超常人，不但在战斗中担任军师之职，平时还经常为伙伴们提出各种意见。除了智慧过人外，战斗能力也非常出色。



↑在战斗中使用必杀技，以修为中心，让周围的敌人全部遭受强力打击。

修　永不言败的热血少年

在本作中继续担任主人公的热血少年。拥有强烈的正义感，希望能通过自己的努力帮助别人。酷爱冒险，意志坚定，无论在任何情况下，都绝对不会放弃，最常说的一句口头禅就是“不会失败！”。可以召唤出被称为“蓝龙”的巨大影子与敌人战斗。



←星球分裂的中央部分，产生了大量的漂浮立方体，其中有一枚终于落到地面上，并在已经分裂的星球上掀起了大乱。

战士东山再起！

吉布拉尔王

年龄小志气高 一代名君

蓝龙世界中第一大国吉布拉尔王国的年轻国王。虽然年轻但意志坚强，可以迅速地应对各种变化，国家在他的治理下蒸蒸日上，因此深受百姓的爱戴。在前作中曾经出场但不能战斗，在本作中，他可以召唤出麒麟状影子，与修一行并肩战斗。



→游戏片头CG的一瞬，凝视着丘布阴影的吉布拉尔王，身旁则是前作人气女主角索拉。

登场角色大进化



←六主人公均召唤出独特的影子。



→前作曾登场的敌方角色萨波也召唤出了自己怪异的影子，身旁还出现了一名陌生的女子。

萨波

洗心革面 机械将军

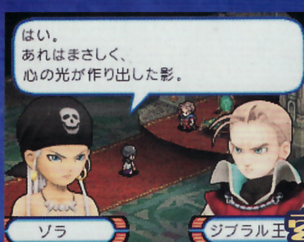
↓萨波似乎在与修谈论关于四天王复活的事情。



前作中曾多次阻挠修一行的机械将军，不过在最后的战斗中炸毁，但之后被吉布拉尔王修复，从此以后弃暗投明效忠于国王。在战斗中可以使用南瓜头状的奇怪影子。

索拉

剑法美貌皆无双 美女剑客



→丘布上出现影子后，索拉立即向吉布拉尔国王提出了建议。

与修一起行动的好伙伴，酷气十足的大美女，现任吉布拉尔王国剑圣师团长。过去曾从事过佣兵职业，战斗知识丰富，再加上年纪较长，自然而然地像大姐姐一样照顾其他伙伴，还是玛鲁玛罗的剑术师傅。影子的外形也极为独特。



一切都是未知 神秘谜之怪物

便便君

便便君这种怪物似乎也拥有强悍的影子，影子的外观也与便便君极为相似。从便便君的图片上看，玩家会联想到曾在前作登场、随处可见的杂兵，但在前作中杂兵却没有影子。目前可以确定的是便便君会使用奇怪的影子战斗，其他情报一切还都是未知。也许在本作中，它也能成为修的伙伴。





人类与外星生物的战斗 在前作基础之上再上一层楼

本作是Insomniac为PS3制作的第三款游戏，之前的两款分别是《抵抗：人类没落之日》与《拉切特与克拉克：毁灭工具》，它们都是PS3游戏中取得过不错销售成绩的作品。在制作这两款游戏的时候，Insomniac Games采用了独自的图像引擎完全活用PS3主机的绘图能力，因此制作出来的游戏画面素质非常之高。这次的《抵抗：人类没落之日2》作为一款续作，在有着颇受好评的前作基础之上，相信有了两款PS3游戏开发经验的Insomniac应该能够更好的挖掘出PS3的巨大潜力。

RESISTANCE 2 FALL OF MAN



PS3	本刊译名：抵抗：人类没落之日2			
	SCEA	价格未定	发售日未定	
第一人称射击	蓝光	美版	1-8人	记忆容量未定

作为PS3为数不多的首发游戏之一，《抵抗：人类没落之日》这款由索尼发行的第一人称射击游戏，尽管就游戏质量本身而言并没有真正让玩家们感受到PS3这台主机预期中的超强大性能，但是相较于其他首发作品而言，其表现已经可以说是“数一数二”的了。除了游戏本身还算不错的质量之外，这也是PS3上第一款销量超过100万份（全球）的作品，前作的优秀表现，也就促使了这次2代的诞生，与前作相比，这次的新作将会有不小的改变哦！ □文/北斗



强化多人模式 最多支持六十个人

《抵抗2》将在继承原作优点的基础上，进一步强化游戏的联机模式，同时将对部分要素进行完善和调整。首先，游戏将支持单机和联机两种战役模式，在联机战役模式中，玩家最多可以与7名好友协作挑战通关。其次，联机模式将支持最多60人同时在线，真是让人热血沸腾！

用愤怒的子弹表明抵抗之决心，

端在手中的重机枪是如此的沉重，你也早已身心俱疲，特别是一想到刚才好容易才击退的那一眼望不到边的敌人马上又会发动新的攻势，心中的无力感便越发强烈。

然而，医护兵已经利用这宝贵的间隙将你治疗完毕，狙击手们也已经各就各位，你知道从这座山丘上贸然冲下去只有死路一条，但总得有人去端掉敌人的那个据点。

而且，你将与身后这支强有力的小队同行，他们中的不少人已经不止一次与你出生入死，队里也有不少陌生的面孔，这些都是在上次那场惨烈的战役后新补充进来的兵源。

伴随着震耳发馈的爆炸声，附近的掩体顷刻间化为尘埃，弥漫着的硝烟之后，是蜂拥而至的敌人，不过你的队友们并没有将这些敌人放在眼里，即便是那个如同泰坦巨人一般的大型怪物缓缓出现在视野之中，你和你的队友们也从未打算退后一步。

因为你所站立着的土地，是自己的祖国，任由它被这些恶心丑陋的六眼怪物们占领？该死！绝对不能容许这种事情的发生！！

1代中的主角内森·希尔（Nathen Hale）这次仍将奋战在2代的世界之中，2代的开场正好从1代的结尾开始，意外遭遇一群戴着面具的神秘部队，希尔被他们俘虏并通过直升飞机带往冰岛，不过他们在冰岛上的基地此刻正遭到攻击，直升飞机也被炮火击落。从坠落的直升飞机中逃出生天之后，经过了一番辗转的希尔终于回到了美国，并且参与了一项名为“哨兵（Sentinels）”的特殊计划。

所有参予这个哨兵计划的战士们都有抵抗Chimeran病毒的体质，他们被训练成为未来与敌军对抗的秘密武器，这些战士将会在游戏中与主角并肩作战。就在希尔回到美国的两年之后，Chimerans发动了全面性的侵略作战，上百艘的大型空中战舰，同时从美国的东西海岸展开进攻，美国军队与市民们全部撤守至了美国中部。故事从旧金山开始——进展至全美各地的战场，希尔还要同时和身体内部的病毒对抗。正是在这样的情形下，《抵抗2》的壮绝战斗，拉开了序幕……

《抵抗2》中舍弃了前作靠英国女情报人员雷切尔·帕克（Rachel Parker）用第三人称述说故事的方法，让玩家可以集中注意力在内森·希尔身上。

“我们认为应该把故事中心放回主角身上。在《抵抗1》里，我们借由旁白与雷切尔·帕克来叙述整个故事和主角，而《抵抗2》将由玩家自己去体会整个故事。”

据制作人员透露，在游戏中，战争将遭遇一边倒的局势，这几乎是一场必败的战争。“我们想要制作出一种灰暗和绝望的感觉。”Price下了这样的结论。开发团队在各个游戏场景方面花了很多工夫，由于不想透露过多情报，只表示如果有在美国旅游过的玩家将会对游戏中的场景感到十分熟悉——很



《抵抗2》中的角色有可能将以3种类别出现，玩家可以选择重武器兵种“Soldier”，擅长在远处攻击的狙击手“Special Ops”，以及负责治疗的医疗兵种“Medic”三种职业。还有未确认的消息说本作中将增加新的作战车辆，其中包括人类和异形生物各自开发的交通工具。

部分关卡在新开始游戏的时候，地图将会随机生成，因此每一次进入的游戏体验都将不尽相同。虽然目前官方并没有透露这些新增加的交通工具都是些什么，还有会不会有超越现在人类科技的东东出现，不过，对于在前作中只能够步行作战的玩家们而言，能够驾驶着各种各样的交通工具纵横沙场，也是一件相当畅快的事情吧！



大幅强化单人以及多人模式
全体工作人员加班加点赶制新作

Insomniac Games的总裁Ted Price必须一边保持工作室正常运作又必须分身进行作品的监督工作。他表示，把前作所有的要素融会升华的工作成为Insomniac当前努力的目标。“大部分的FPS都把单机模式和线上模式分为两个部分，而我们想要有所改变。”首先要尽力制作出紧迫的故事，接下来工作室的成员将会努力地让玩家可以完全融入角色和动人心弦的设定。看来Insomniac的所有员工们都已经将全部的精力投入到了本作的紧张开发之中。



发挥制作厂商的特色优势
为玩家们呈上更优秀的作品

虽然我们了解Insomniac，是其开发的PS3首发游戏《抵抗：人类没落之日》，不过这家公司开发的第一款游戏实际上是PS上面的《Disruptor》。实际上,不论是在《抵抗》中还是在《拉切特与克拉克：毁灭工具》中，玩家都会体验异类的武器、恐怖的多样的生物，以及极其华丽的单人和多人动作。Price表示，Insomniac在对细节的关注、武器设计、角色多样化等方面都有很强的优势，他们将原始而纯粹的游戏性乐趣融入这款游戏中，就像他们过去做过的所有游戏，只是这次的主题要黑暗许多。

人类的明日绝对不会就此没落！

明显，在游戏中我们将会看到许多美国的标志性建筑物等等。

“我们在美术设计时，把Chimerans科技与人类本身的科技融合平衡过后，制造出了一种特别的感觉。”美术总监Chad Dezem如此表示。不难想像，我们将在游戏中看到城市上空飘浮着几里宽的空中战舰，在沙漠或山岭中两军激烈交火。

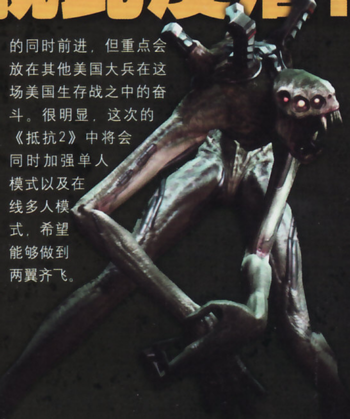
游戏的故事背景设定于1950年，但并不像现实世界中正经历战后成长，取代二战的是Chimeran侵占了全欧洲，那是个并没有从经济萧条中回复的美国黑暗时期，Insomniac期待把这种风格与残暴的Chimeran战争机器摆在一起时产生的爆发力。

Price介绍了其中一种新敌军：Chameleon，它拥有完全隐形的能力，并用杀伤力强大的刀刃进行近战攻击。Chameleon进行攻击前在画面上是完全隐形的，必须靠玩家本身的观察力来搜索，像是观察路边水洼的晃动。而且前作中就有登场的Hybrid也装备了全新的装甲和AI出现在《抵抗2》中。

除了一般的敌军外，Insomniac致力于打破一般FPS没有BOSS的设定，他们并未透露更多消息，但是从已发表的图片里我们可以略知一二。“BOSS通常都不是FPS游戏里的主要元素，最主要还是四处走动和射击。我们打算让游戏里有一些大型的BOSS——那将会比《抵抗1》里出现的任何东西都更大。”

这些情报已经足够让我们对单人模式充满期望了，而通常我们也会跟朋友一起再玩一遍同样的故事有十足的兴趣。但是《抵抗2》将会提供更多的乐趣，单机2人合作模式或是通过PSN连线8人合作模式都会有跟单人模式不同的故事。

“在通常情况下，我们必须牺牲其中一边，如果在单人模式里放入很多的心血，合作模式就要有所缩减，而反过来也是一样的。然而，我们还是想要有所突破。”美术指导Colin Munson这么解释。在广大的背景之下，合作模式的故事将会与单机模式的同时前进，但重点会放在其他美国大兵在这场美国生存战之中的奋斗。很明显，这次的《抵抗2》中将会同时加强单人模式以及在线多人模式，希望能够做到两翼齐飞。



点评人 菩子







对于喜爱《宿命》的玩家来说，本作可算是意外的惊喜。厂商在PS2版基础上进一步扩充了新要素，这可说是对本作爱好者们的周到服务了。

PS2	本刊译名：宿命传说·导演剪辑版				CERO A
	NBGI	6090日元	2008年1月31日		
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	59KB	

用悲伤心愿指引的又一页篇章 被残酷命运缠绕的另一段往事

在传统日式RPG领域，诞生自1995年年末的《传说》系列可以算是一棵常青树了。包括外传在内，《传说》系列至今已经推出了二十多款游戏，机种跨越数个世代。不过，《传说》系列虽然家族成员众多，新作也不断问世，但很多玩家最推崇的还是系列早期的一些经典之作，《宿命传说》就是其中有代表性的一部。BANDAI NAMCO GAMES在PS2移植版发售后仅仅一年多的时间里就再次在同一机种上推出《宿命传说·导演剪辑版》，就是这部作品直至今日依然拥有绝顶人气的明证。

提起1997年12月23日发售的PS版《宿命传说》原作，很多老玩家们都再熟悉不过了。作为《传说》史上的第二部作品，《宿命传说》继承并发展了系列首作《幻想传说》的优点，在系统、剧情和表现手法上取得了非常好的平衡，是一款完成度非常高的RPG游戏。PS2的移植版则在原作的基础上进行了全面改修，进一步提高了战斗策略性，完成了稳步的进化。在剧情方面，PS2移植版对游戏中部分主要人物的性格作了修改，减少了剧情展开中显得唐突的部分。对于厂商的这一做法，原作的支持者分成了赞同与反对两派，但从新玩家的反响上看，PS2版故事的连贯性确实略有提升，再加上新CG、新动画的追加以及主线剧情的全语音化，PS2移植版的整体质量还是得到了普遍承认的。

从本质上讲，厂商本次发售的《导演剪辑版》是一张专为本作爱好者们推出的Fan Disk。作品中最大的变更点就是加入了以原作中主要角色之一的利昂·玛格纳斯（Lion Magnus）的视点来进行游戏的新主线"Lion's Side"。利昂可说是整个《传说》系列中人气最高的角色之一，在《宿命传说》的剧情中，围绕利昂所展开的沉重命运的纠结给人留下了非常深刻的印象，同时，利昂本身"楚楚可怜的悲剧少年"形象也在女性玩家中获得了极其热烈的反响。因此，利昂在官方网站的投票评选中曾经两次获得"最受欢迎《传说》角色"的桂冠。本作中的这条新主线，无疑是响应拥护者们的要求而制作的。

"Lion's Side"与在本作中更名为"Stan's Side"的游戏原主线一样分成前后两部，第一部除序章外基本和原主线共通，而第二部则是全新的情节展开，但非常简短，进入后不久就能到达结局。因此，"Lion's Side"的流程长度大约只有"Stan's Side"的一半。在情节方面，除极个别事件的处理方法外，"Lion's Side"和"Stan's Side"中发生的事件都是相同的，只不过在表达上全部换成了利昂的视点。可以说，"Lion's Side"可以看成是对原作故事中与利昂相关情节的另一个角度的叙述。在表现手法上，"Lion's Side"中加入了大量表现心理活动的情节，还使用了一些内心独白式的叙述，将突出角色性格放到了篇章的首位。不过，本作中虽然加入了新的主线，但在情节的具体内容上却没有新的展开。"Lion's Side"仅仅是对原作情节的一种深入说明，游戏中各角色的经历与命运仍与原作相同。

除了新主线之外，《导演剪辑版》还在很多地方作出了其它改修，新要素还是比较丰富的。各主要角色的术技式样在本作中都进行了调整，特别是利昂的很多招式都改为可以在空中发动，性能得到了全面强化。追加剧情方面，除"Lion's Side"外，原作另一位人气配角莉莉丝在本作中也多了一段支线剧情，虽然不是单独成章，但也有十几分钟的长度。研究要素方面，原作中的挑战模式"斗技场"在本作中追加了第6级，里面的对手全是各路BOSS，难度极高。但另一方面，本作中角色的成长界限和晶石持有量也突破了上限，玩家可以更加自由地锻炼角色来对应高难度挑战。最后，本作还对应PS2通常版的存档继承，这对于研究派玩家来说自然也是个好消息。

整体来看，本作经过了反复制作的锤炼，在各方面都已经达到了很高的完成度，已经称得上是这款经典之作的一部"完全版"了。作为PS2的RPG类收藏作品，本作应该算是一个上佳的选择。

A



【点评人/雪飞】NBGI在《宿命》的PS2移植版推出后这么短的时间里就再次推出"导演剪辑版"，这实在令我感到有些意外。本作的最大卖点毫无疑问地放在了"Lion's Side"上，厂商甚至把游戏类型叙述都改成了"另一个命运之名的RPG"。不过，从"Lion's Side"的实际游玩感想来看，这条新主线的"追加剧情"大都集中在情感卡片对话上，章节上的变更点很少，大部分和原主线重复。虽然也表达出了一定的信息量，但独立性有所欠缺，似乎还不如直接将新对话加到原主线中显得充实。也许，这次的作品还是作为一种"再版"来考虑比较恰当。





【点评人/小沛】《宿命传说》虽然是《传说》系列的早期作品，但人气一直处于全系列的顶峰。这个《导演剪辑版》的推出，也算是进一步巩固了《宿命》的人气地位。战斗中对应初次遇到的情况作出指导说明的设计非常巧妙，首次体验AR-LMBS系统的玩家也不至于对操作感到困惑。新加入的"利昂篇"明显属于"看人下菜碟"，但故事本身处理得比较到位，故事衔接和人物性格统一方面并没有出现漏洞，考虑到爱好者们的需求，这也应该算是个成功的设计。如果是想从现在开始尝试《宿命传说》的新玩家，选择本作是一定不会错的。





【点评人/龙马】由于发售之前的预期值过高，这款《宿命传说·导演剪辑版》的实际反响并不如预想中好。游戏中确实有很多追加要素，但包括新主线"Lion's Side"在内，全都给人以一种"奖励要素"的感觉，能形成新鲜感的东西较少。本作虽然是以利昂作为主角，但仍然没有加回PS版最终BOSS战前与僵尸化利昂的那场战斗，对于喜欢PS版原作剧情的玩家来说，这段颇具震撼力的情节的永久取消实在是一个小小的遗憾。PS2通常版《宿命传说》里的BUG在本作之中基本得到了清除，但本作又多出了许多新BUG，这不能不说是件有些讽刺的事。

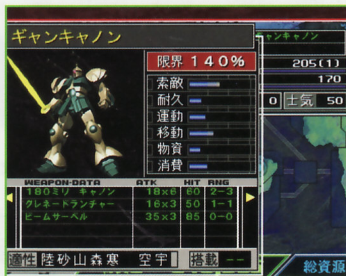


读者点评 ●从没想过《宿命》能在PS2上再推出一个新版本，对于我这个"宿命饭"来说，这实在是个天大的好消息。（北京 李晴）●这次的系统调整有些奇怪，原本就过于强大的神剑持有者们变得更强了，难道没有神剑的人就只能坐冷板凳？（锦州 吴笑天）●我很喜欢利昂这个角色！追加利昂的新剧本实在值得庆祝！（广州 付凌）●制作方让晶石持有量突破上限实在是个"义举"，这回像我这种"抠门"的人也不至于总为晶石拿不下而伤脑筋了。（东莞 解洋）●新主线和原主线重复的地方太多了，没有多少新意，厂商打出"导演剪辑版"的旗号，无非就是想在不降低定价的情况下再骗一次钱。（柳州 陈斌）

利昂篇通关后，在隐藏迷宫"神剑研究所"最深处可以习得利昂的终极晶术"デモンズランス·ゼロ"。

点评人 零羽







PSP	本刊译名：基连的野望 阿克西斯的威胁			CERO A
	NBGI	6090日元	2008年2月7日	
战略模拟	UMD	日版	1人	128KB

时隔数年，野望系列续作降临!!
回归初代，威胁再续全新篇章!!

时隔5年之久，《基连的野望》系列的最新续作《基连的野望——阿克西斯的威胁》终于在PSP主机上登场了……本作在继承了PS版前作（PS2版的《吉翁独立战争记》看样是被彻底废弃了……）全部剧本的基础上又全新追加了从U.C.0088《机动战士高达ZZ》一直到U.C.0093《机动战士高达 逆袭的夏亚》的剧本（即U.C.0079～U.C.0093的剧本全部收录）。粗算下来，加上游戏中的隐藏势力，可供玩家选择的参战势力总数达到了10个以上。并且，每个势力在剧情方面都进行了强化，尤其是在前作中一些一笔带过的地方或是没有涉及到的剧情部分都成为了本作中必看的内容。《阿克西斯的威胁》在基本的系统方面沿袭了PS版的《吉翁的系谱》，基本上熟悉前作的玩家都不会感到陌生……要说有什么最明显的变化，那就是绘制的新版地图带有着强烈的油画风格。还有，地球内的地图可以说是原封不动，但宇宙地图中各个区域的位置却有了比较明显的改变。其中最为明显的便是“所罗门要塞”的位置（被卡在了两颗卫星殖民地的中间……），不知是官方的重新修正，还是……

本作全新加入的系统也不在少数，如善恶系统（**アライメントシステム**）就是其中之一。此系统在游戏中显示为一个计量槽，左侧为恶（CHAOS），右侧为善（LAW）。根据玩家在面对重大事件时进行的选择以及对所占领地域的支配情况来增减善恶值，最终将决定玩家是成为拯救世界的英雄，还是恶名昭著的独裁者……其实，英雄也好，独裁者也罢，也无非就是个称号，最重要的是此系统在游戏中决定了玩家阵营中士官的类型！如果想要收得阿姆罗、卡缪、杰多等人，自然要做个“大善人”……而如果选择了独裁者的道路的话，玩家的手下也都会是原作中的反方角色。另外，游戏中有部分特殊作战指令（比如说吉翁军的卫星殖民地坠落作战）也是与善恶系统紧密相联的。也就是说，如果玩家不够邪恶的话有些原作中的特殊剧情是不会发生的……不过，这并不意味着鼓励玩家成为恶人，当玩家的计量槽向着善的方向发展，并到达一定程度后，就会得到各个中立势力的“友情赞助”。善恶系统的作用还不仅如此，本作游戏中的难易程度其实也是由其决定的。由于在游戏中新增了征收资金与征收资源的特殊指令，每个回合都可以通过此指令来增加自军的“收入”（条件很简单，就是增加恶评）……也就是说，选择了独裁者之路的玩家比选择英雄之路的玩家要占便宜的多……



除了善恶系统之外，本作中新加入的改造系统也是一大特色。在前作中当自军势力中的机体更新换代之后，原有的机体就会渐渐地变成废柴，最后只有被廉价换成资源的份……而通过本作中的改造系统，则可以花费一定的资金、资源，将初期生产出来的机体改造成新开发出来的后续机体。比如像联邦军的量产MS吉姆，就有着多达7种的改造方案，针对不同的改造方案可以将其“进化”成相应的后续机。另外，游戏中部分机体也可以通过改造指令来追加特殊装备。比如量产型陆战高达的C型装备（180mm加农炮）、吉姆指挥官专用机的飞行装甲等等。改造指令的加入使得本作游戏的战略程度又得到了一定程度的提升，通过生产一批原型机体，来针对不同的战斗需要临时改造成具有相应作战适应能力的机体成为了一种新的战术……

最后，要说说本作不尽人意的地方——取消了前作中的外交系统。由于《阿克西斯的威胁》不像PS2版的《吉翁独立战争记》，只有资源一项，而是继承了PS版《吉翁的系谱》中的资金与资源的设定。在前作中可以灵活利用外交系统来周转资金、资源，而本作中这一精髓化做了泡影，致使在游戏开始后很快就会出现因资金、资源某一项极度短缺而造成生产、开发被迫中断的状况。甚至有时惨到连破损机体都无法及时修理，还要等到下个回合……





【点评人/龙马】没想到基连的野望系列也出新作了，而且还是在PSP主机上。本作在系统方面继承了前作的基础上追加了新的改造系统，还有善恶评价系统，不过却取消了原有的外交系统。战斗方面增加了前作所没有的夜间战，在这种情况下所有作战单位的索敌能力都会大幅下降，使得老玩家也有了新鲜感。相应的机体、机师也都加入到战斗中来。不过，前作中还算不错的CG动画却被取消了，改成了一连串的CG图片，实在叫人觉得不爽！还有就是游戏中资金与资源的消耗非常迅速，想要比较轻松的游戏，就必须每个月都去搜刮领地内人民的财物。





【点评人/北斗】由于是以堪称经典的PS版《吉翁的系谱》为基础进行制作，这次的《基连的野望》还是相当有吸引力的。本作无论是在剧本、剧情还是可选势力等方面都作了大幅加强，特别是触发原作中那些经典事件后，对于热爱高达的朋友们而言肯定会相当感动。游戏系统方面，新增了类似善恶值的评定系统，根据游戏过程中玩家的一些选择就会影响到这个数值的变动，最直接的后果就是玩家可以收到的角色以及特殊剧情的区别了。在PS版《吉翁的系谱》中，外交系统可是非常重要的战略技巧，这次对外交系统的取消实在是少了不少乐趣。





【点评人/蔬菜汁】曾经在SS上让无数高达迷欣喜的《基连的野望》终于在PSP上推出了后续作，先不管内容如何，恭喜所有拥有PSP的玩家总算可以随时随地的过一把正统战略高达游戏的瘾了。话说这部作品的系统方面变化并不是很大，只要是玩过前一作的玩家，很快就能进入状态……《阿克西斯的威胁》中取消了CG动画，代之以图片和解说，对看惯了动画的玩家来说，总让人觉得不怎么过瘾……坦白地说，这只是一部为高达FAN和怀念SS时代的《基连的野望》而准备的一部移植作，绝称不上是我们所期待的后续作。



读者点评 ●太强了，终于可以在PSP上玩到《基连的野望》了。（河北 王超）●这一作的资金和资源花得太快，根本不够用。但用了金手指又觉得太简单，没意思。（广西 陈伟）●本作中联邦军太赞了。初期的大型轰炸机的射程变成了2格，初期根本不用造MS，靠着它就将地球给收复了（笑）。（北京 张剑）●新加入的古雷米势力很好用！开始后现有的量产飞龙部队就非常强大，还有布鲁兹的专用卡碧尼MK2。（北京 罗勇强）●本作的难度又加大了，夜间战斗时索敌几乎无效，只能瞎打了。（安徽 高峰）

没有CG动画的剧情事件……究竟是进步还是退步呢……

点评人 北斗







本作分为PS3和360两个版本，各版本在游戏内容上完全相同，继承了系列一贯的风格，战斗仍然相当的华丽和爽快！

X360	本刊译名：恶魔猎人4			CERO D
	CAPCOM	8390日元	2008.1.31	
动作冒险	DVD ROM	日版	1人	136KB

新老主角携手拯救世界于危亡 变身超级魔人诛杀一切恶魔

作为CAPCOM进入PS2时代后的新贵游戏系列，《恶魔猎人》凭借着华丽且痛快的战斗、优秀的画面与音乐、以及主角但丁的高人气迅速成长为受玩家们欢迎的作品。早在2005年的E3展上，CAPCOM就放映了一段关于DMC4的30秒左右的视频，但丁作为主角屹立在雪山之巅，其实那段视频只是厂商为了应付E3仓促之间制作的，就连DMC4的主角，后来也从前几作的但丁换成了新人尼禄。

关于本作，最先说的就是主角的变更，毕竟对于之前的《恶魔猎人》系列而言，但丁这个主角早已深入FANS们的心中，从某种程度上来讲，但丁这个角色已经成为了DMC系列非常重要的一个部分，所以当初在得知DMC4中主角将从但丁变成新人尼禄后，许多系列粉丝们纷纷表示强烈的抵触。"喜欢本系列的玩家正在慢慢减少，我感到它似乎缺少一些创新的要素……对那些已经厌烦了短枪和长剑的玩家，这次则可以使用右手的技能了。也许对老玩家来说有些失礼，这次专门为新玩家和已经厌烦了前几代人物的玩家推出了新主人公尼禄。"——这是制作人小林裕幸关于本作中更换主角原因的解释，看来小林希望通过更换主角以及增加新能力（战斗方式）的手段作为一项改革手段，那么，尼禄是否真能担此重任呢?



实际上，考虑到老玩家们对但丁的喜爱，厂商并没有一下子将其全部拿掉，而是采用了类似双主角的设定，随着流程的进展，玩家将能够在中后期使用但丁，这应该是厂商的一种妥协手段。"恶魔右腕"是尼禄独有的特殊能力，随着游戏的进展，这个能力将衍生出许多不同的技巧，不论是在对杂兵战还是对BOSS战，根据敌人的不同在特定时机发动"恶魔右腕"将会有各种各样的特殊效果，使得战斗乐趣增加了不少。而尼禄的宝剑红桃皇后独有的能力"EXCEED"也是他战斗的一大特色，如果能够将这个能力掌握熟练将大幅提升战斗的爽快感以及可观赏性，不过，由于该能力在操作上的特殊性（类似左右互搏），所以想要练好并不容易。可以说，"恶魔右腕"和"EXCEED"是尼禄区别于但丁最大的不同，也是其战斗特色精华所在，没有花样繁多武器装备与各色战斗风格的尼禄或许没有但丁那么花哨，但仍然相当实用。

其实无论是人物造型，还是外表装束，尼禄都很容易让人想起年轻时的但丁来，两人实在是太像了，甚至连发型都一模一样，两人唯一的区别，就是脸上的表情，嘴角上扬的不羁表情是但丁永远的招牌，而尼禄看上去更像是标准的"正派角色"。相信不少人喜欢《恶魔猎人》，就是因为但丁。

关于但丁部分的流程，虽然从第12关登场到第18关，一共7关的剧情流程在总20关里好歹也占了将近三分之一，不过实际上只是操纵但丁沿着之前尼禄走过的场景重新往回走一遍而已，一路上没有复杂的机关和谜题，BOSS们也都是之前交过手的，所以这部分的流程多少让人感觉有"偷工减料"之嫌。每打败一个BOSS，但丁就会得到一个新武器，潘多拉之盒、吉加美修之铠、路西法之剑等，这些新增的武器个个威力强大且观赏性十足，不过由于但丁的流程偏短再加上武器入手的时间太过靠后，所以给人的感觉就是还没玩过瘾儿就完了（正常流程下）。当然，玩家们大可以再慢慢修炼。

这次的《恶魔猎人4》隐藏要素不少，从各种难度到血宫模式，360版还有四十多项成就可供开启，不过本作的隐藏服装太少，就一套魔力无限的装束，与前作相比少了许多，没有了前作中那些非常有意思的片花也让人稍觉遗憾。在DMC4中，所有的剧情动画都用的是即时演算，不再有任何CG，整体表现还是令人满意的。由于新主机的强大性能，复杂光照效果的表现不再是困难，所以这次增加了不少"户外"的场景，这对习惯了系列以往总是在黑暗的场景中打打杀杀的玩家们而言是一种新的体验，心情也不用总是被笼罩在压抑的气氛之中了。综合来看，本作虽然说不上有多么震撼人心，但整体素质仍然上佳，新主角尼禄的表现也还算是可圈可点，是近期不可错过的好游戏。





【点评人/小沛】或许小林想将这次的新主角尼禄打造成DMC版的"雷电"，不过老实说并不算很成功，虽然厂商方面认为更换主角可能为无法取得突破的DMC带来新的活力，然而但丁对于整个系列、对于众多喜爱DMC的玩家而言有着非常重要的意义。虽然从第12关开始到第18关终于可以使用但丁，但是场景的雷同实在是让人感觉不到厂商的诚意，莫非凭借次世代主机的性能，连多做这么几关都不行？至于厂商宣称的"更加宽阔的场景"，却似乎缺少了系列特有的暗黑压抑感，这种改变是好是坏还很难说。除此之外，本作还是颇为值得系列玩家好好钻研的。





【点评人/风林】如果把系列做个排序的话，四代可以排到第二的位置，虽然超越不了神一样的初代目，但比起2与3来，好上不少。当然，这里面画面因素也占一成。尽管20关的游戏流程从系列来说不算短，但整体打下来感觉还是有些单调，游戏每关的节奏安排雷同太多，不免让人打不起劲，跟一代差距尤其大……在次世代的机能保证下，画面效果还是最突出的地方，人物场景精心的设计都能完美的表现在屏幕上，这点很有满足感。值得看看的还有充满游戏流程的呕心表演，实在不酷，很显然，制作人的个性在这里起了一锤定音的作用……





【点评人/零羽】卡普空的新世代大作《恶魔猎人》系列又出新作了，说起来，此系列作品一直都是靠着华丽的战斗、爽快的操作感而大热卖，《恶魔猎人4》自然也还是这一套。本作的男主角虽然由但丁换成了尼禄，但实际上战斗时的操作等基本要素还是没有太大的变化……新主角尼禄所拥有的特殊能力"恶魔右腕"是游戏中的一个特色。随着故事的进行，尼禄将逐步习得新的技巧，配合"恶魔的右腕"来发动带有各种不同效果的招式，也是游戏中的乐趣之一。本作也许是为了体现新主机的强大机能，取消了CG，取而代之以即时演算的过场剧情。



读者点评 ●虽然之前怀疑新人尼禄在游戏中的表现，不过从实际情况来看似乎还行，恶魔右手的能力也很强大，不管是对小兵还是对BOSS，都很实用。（魔剑士）●感觉这次CAPCOM的诚意不够明显啊，好不容易等到可以使用但丁，才发现他的场景就是尼禄以前走过的那些，新武器倒是很华丽，可惜使用的时间太短，看来只能慢慢修炼了。（永远的但丁）●刚开场那段画面与音乐感觉很不协调，好在进入游戏后马上就能找到熟悉的手感和节奏，实际玩起来还是相当过瘾的！（恶魔五月哭）

本作中的红魂只能用来升级武器，学习技能则需要用过关评价得到的Proud Soul点数。

点评人 雪飞





CODED SOUL コーデッドソウル —受け継がれしイデア—

怪物的招募异常简单，但乐趣十足，玩家还可以与它们并肩战斗，利用它们合成强力的装备。与PS3联动及上网对战功能也是本作的一大特点。

PSP	本刊译名：灵魂编码·被继承的理想				CERO A
	SCEJ	4980日元	2008年02月07日		
ARPG	UMD	日版	1人	379Mb	

幻想世界纵横驰骋梦幻迷宫探险 为了现实世界血战幻想的怪物！

本作明显是PS3版游戏的辅助作品，游戏流程很短，只有五六章，剧情极为简单，迷宫也只有六个。但因为怪物同伴的招募和隐藏神兽及丰富的任务，本作依然可以杀去玩家很长的时间。全程语音和3D画面使玩家感受到了PSP主机的强大机能，也展现出了厂商的制作诚意。虽然游戏主线颇短，但合成、收集要素一个都不缺少，玩家还可以通过赠送礼物提升怪物同伴的能力。

本作的迷宫由许多小场景构成，每个小场景都是独立的迷宫，各个场景由传送点联结。各个场景的小迷宫都是随机生成，但迷宫整体构造却是固定的。玩家每次进入迷宫，都要重新寻找出口。为了方便玩家的游戏，在迷宫中探险时，玩家可以调出小地图，按照小地图标记，玩家可以迅速寻找到出口。

怪物的捕获非常简单，只要在击倒怪物后对准怪物的尸体长按R键即可完成。有些比较罕见的怪物则需要玩家经常在迷宫中探险才能捕获，而特殊的神兽级怪物则要玩家在任务中获得。这些神兽的能力远超同等级普通怪物，而且还可以使用特殊道具大幅提升能力，在游戏中及时捕获神兽可以相对轻松地挑战高等级迷宫。为了增强游戏性，提升神兽能力的道具并不会轻易获得，有些极为稀少，有些甚至要求玩家完成其他任务才能获得。

怪物同伴在战斗胜利后不会取得任何经验，因此也没有升级的设定。同种类的怪物级别完全相同，但在能力上却会略有差异。因为武器的合成也会受到怪物能力的影响，因此在捕获怪物时，玩家最好多捕获几只，挑选其中最为优秀的怪物用于合成。

虽然本作的战斗相对简单，但却有一个设定比较让人难以接受。与一般敌人战斗时，即使主人公战死，也可以选择重新挑战，而跟BOSS级敌人战斗时主人公阵亡，则直接游戏结束。这样的设计实在让人不解，对付弱小的敌人战斗失败可以重新再来，对付强悍的敌人战斗失败则没有重新挑战的机会！

本作的操作极为简单，即使是对不擅长战斗的玩家也可以迅速上手。因为玩家最多可以同时派遣两名怪物同伴协同作战，但却不能过于依靠它们的战斗力。虽然玩家在战斗中可以对怪物同伴下达宏观指示，但怪物们的智力实在是不能信任，下达远离敌人的指令后，该怪物同伴就算被敌人袭击也不会主动反击，而是四处逃窜直到积攒到AP值后释放一个魔法。还经常会出现怪物同伴推着敌人前进，但迟迟不出手攻击的情况。因此想要缩短战斗的时间，玩家必须提升自身的能力，以自身的实力战胜敌人。

武器的合成是本作的一大特色，玩家必须使用怪物和原有武器进行合成，这样的设定使玩家必须多捕获怪物，否则将没有高等级的怪物在战斗中帮忙。而那些能力超群的神兽怪物却只能通过任务招募到一只，用于合成大多可以大幅提升武器的攻击力，但如果将其用于合成，玩家在战斗中则少了一个好帮手，该如何取舍则由玩家自己决定。

虽然本作优点不少，但游戏的读盘时间过长，每次地图切换或者是战斗场景切换都要用去玩家不少时间。战斗时给予敌人的伤害数值较低，再加上己方怪物同伴智力低下，每场战斗都需要很长时间。怪物的攻击形式多样，但最不实用的则是突击型怪物，因为突击攻击命中对手后，对手会自动倒地，站起来的一段时间内都是无敌状态。如果遇见突击型敌人或者己方有突击型怪物同伴出战，则会把战斗拖得更长。

B



【点评人/小沛】游戏流程短是好事还是坏事呢，小沛觉得只要游戏精彩，值得反复去玩的话，短一点倒也无伤大雅。本作中的迷宫、怪物捕捉，包括武器合成等等都很有自己的特色，可以让玩家好好研究一下，也正因为其中值得研究的地方很多，所以只要玩家不是急于通关的话，还是可以玩很久的。另外，这个游戏的系统不算简单，里面的内容非常丰富，但上手并不难，其中的系统很快就可以被掌握，算是比较体贴的地方。而缺点方面，除了流程稍短，就是一些细节方面的东西，例如令雪飞和我都非常头痛的读盘时间、战斗难度不大但时间过长等问题。





【点评人/七曜】喜欢迷宫系列的玩家应该会喜欢本款作品，玩家一样可以在随机生成的迷宫中招募各种各样的怪物作为同伴，带上它们在战场上与敌人战斗。而且本作的人物级别在离开迷宫后得到保留，主人公升级的速度很快，不需要玩家永无止境地去苦苦练级。游戏的主线剧情很短，在玩家产生疲劳感之前即可完成整个游戏，喜欢本作系统的玩家可以在二周目中完成各种任务，挑战隐藏BOSS。游戏的读盘时间过长，对玩家的耐心是一个挑战。武器的种类相对单调，给玩家的选择太少。另外，怪物不能升级没有成长率，也是一个设计的败笔。





【点评人/龙马】本作整体来说是一款比较贴心的作品，玩家可以轻松上手，怪物的招募也非常简单。但却存在不少问题，其中最为可恨的则是游戏结束设定，被弱小的怪物击败不会游戏结束，被强悍的怪物击败却只能GAME OVER，在连续的迷宫场景中又不能存盘，经常会使玩家近一小时的战斗成果成为泡影。游戏的画面和全程语音展现出了厂商的制作诚意，也让玩家更能接受，但剧情却过于苍白简单。任务与怪兽招募相结合，使玩家可以在迷宫练级寻找怪物的同时得到任务奖励，任务的数量并不算多，玩家稍加用心即可将本作达成完美。



读者点评 ●游戏本身质量不错，值得一玩，但可惜流程太短了，还没过瘾游戏已经结束了。完成各种任务和捕获怪兽又太麻烦！（胖圈圈）●看了游戏的画面很想玩，但却因为PSP借人了，只能忍耐（水果篮子）●隐藏BOSS并不强悍，先让主人公在一边休息专门负责回复，另外两个怪物同伴上前殴打，当敌人体力不多时主人公再上，就可以轻松地击毙它！（小洋）●任务完成实在是麻烦，又得重新钻进迷宫，尤其是那些寻找物品的任务，没有具体的场景编号，只能到处乱转（龙飞虎啸）不喜欢这种古怪的世界观设定，也不喜欢人设！（巴别塔）

通常在迷宫内部没有下一出口的场景中，都会隐藏着比较强悍的怪物或神兽，完成任务时玩家可以先到这里探索。

众多游戏明星齐聚北京奥运

Point 01 100米短跑
难度★★
耐玩度★★

这个小游戏是田径项目中最简单的一个，就是需要有一定的反应能力，而且手上的速度也需要比较麻利。进行这个游戏的最佳人选就是索尼克，而其他在速度上有优势的角色也可以比较不费劲就获得胜利，如果大家对自己手的速度有自信的话，也可以用库巴试试，真的很刺激……



具体的操作方式为：大家在起跑线上准备的时候，当看到"READY"，就用触笔点住屏幕不要放手。此时的角色会进入蓄力状态，等待起跑令响时才能放手，所控制的人物便会开始起跑。这个时候掌握时机非常重要，好的起跑时间和蓄力强度可以让选手在一开始就获得优势。然后玩家要做的就是快速在屏幕上左右来回滑动触笔，速度越快越好。这个游戏对于玩家的操作要求不是很高，主要是必须选对角色。这个项目也算是个入门的基础，因为之后很多项目都较为类似。

Point 02 400米跨栏
难度★★
耐玩度★★★

400米跨栏就是在400米短跑的基础上加入了跨栏的动作，因此在操作上也没有太大的区别，仅仅是增加了跳跃。既然是以跑步为主，那么适合这个游戏的人选便又是速度型选手，如索尼克、暗影刺猬、耀西等等。需要注意的是，别被其他跑道上的跨栏迷惑，在比赛中有时容易看花眼。

具体的操作方式为：这个项目从起跑到中间的环节都和400米短跑是一样的，要注意心形的计量槽还有左上方的速度槽。这个游戏不是特别注重速度，因此玩家不必将注意力全放在这上面。而当接近跨栏时，只需点击一下屏幕即可起跳。起跳的时机必须要好好把握，太早或太晚当然都会影响到速度。而在最后阶段也会有冲刺，此时需要拼命滑动触笔加速，不过冲刺的距离似乎比400米短跑要短一些，因此之前的跨栏比较重要。



Point 03 射击
难度★★★
耐玩度★★★★

和Wii版相比，射击项目的难度真是降低了不少，操作方法也很简单。特别是使用准确型的选手，则在比赛中会更加轻松。这个游戏的比赛时间估计是最长的，因为每次都要打8轮才算结束。飞盘的速度也是越来越快，好在每次发射飞盘前都有箭头来提示一会儿飞盘发射的方向。

具体的操作方法是：每局开始先按A键、或者发出声音、或者点击屏幕来确认比赛开始。之后便是将触笔放在屏幕上进入瞄准阶段，准星就是靠触笔来移动的。L和R是射击，看个人的习惯，哪个键都可以。每轮的子弹数量是固定的，千万不要放空枪，使用准确度高的选手，其准星也比别人要大一些。不过就算是不擅长瞄准的选手，其实准星小得很有限，并没有到没法玩的地步。

Point 04 400米短跑
难度★★
耐玩度★★★

400米短跑的游戏方式和100米有点类似，但整个过程中并不是一直需要划屏幕，其中还有不少时间需要稍事调整，其后还有需要加速的冲刺阶段。玩这个游戏的最佳人选依然是速度型选手，但优势已经没有在100米中那么明显。不过像库巴之类的力量选手依然不适合玩这个游戏。

具体的操作方式为：起跑阶段和100米短跑一样，但之后的阶段多了一个心形的计量槽，当计量槽快要没有的时候，大家就要暂停动作，等计量槽蓄满的时候再开始滑动触笔，让选手恢复一下体力。当选手头顶出现叹号时便是进入冲刺阶段，这时候就可以拼命滑动触笔了。

迪西公主

路易

Point 05 自行车
难度★★★
耐玩度★★★★



自行车这个项目只用按键就可以完成了，不过它的操作有点让人手忙脚乱，难度不高，但觉得有点别扭。具体的操作方式为：在预备阶段，先按住L和R键不要放手，等发令后再松开冲出起点。之后的操作就是要L和R键交替按，其实也不需要太快。大家注意左上方的速度条，一直保持全满状态就可以了。记得要得到跑道上的心形标志，这样才能保持一路上的速度不会改变。

Point 06 跳远
难度★★★
耐玩度★★

跳远这个游戏有一定的难度，关键是最后的起跳时机不太好把握，要想打破世界纪录不是件容易的事。这个游戏对于选手的要求不是那么严格，即便是跳跃能力不错的路易和耀西也没有多大的优势，只要是体重稍轻一点的选手都可以选用，也就是说库巴和瓦里奥不适合参加这个项目。

具体的操作方式为：游戏一开始先要鼓掌……玩家们只需要按照画面的提示用触笔敲击麦克风即可，其作用就是引起观众的注意，大概会对比赛成绩有些许影响。之后的跑步还是左右滑动触笔，速度当然越快越好。当速度稳定后即可放手等待时机，在接近起跳线时玩家只要按照箭头由左下向右上滑动即可起跳。起跳的角度越接近45度，跳跃的距离就会越远，这个项目的纪录是8米95，真的很难达成啊。

MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES

《马里奥与索尼克 北京奥运会》最先推出了Wii版，其难度非常之高，其实倒不是游戏内容多难，就是操作起来非常累。这次的NDS版当然不像之前那么累，但却绝对是屏幕杀手，建议没有贴保护膜的玩家千万别碰这款游戏。我们本次介绍的是游戏中部分项目的详细玩法。□文/小沛

NDS	本刊译名：马里奥与索尼克 北京奥运会				CERO A
	NINTENDO	4800日元	2008.1.17		
体育竞技	卡带	日版	1-4人	1Gb	

索马大战体育竞技

Point 07 链球

难度 ★★
耐玩度 ★★

这个项目比扔标枪的操作节奏稍微紧张了一些，但最后的出手时机很好把握，因此难度不是很高。用力量型选手的话，打破世界纪录是非常轻松的事情。具体的操作方式为：首先要用触笔在屏幕上画圈，为了得到较快的速度，建议大家画小圈就可以。另外，画圈既可以顺时针，也可以逆时针。成功开始转圈之后，大家就要等待屏幕上提示的“3、2、1、！”，当出现“！”时，随意点击屏幕的任何位置即可将球扔出去，不用考虑角度。



Point 08 击剑

难度 ★★★
耐玩度 ★★★



这个项目也是需要按键和触笔搭配使用的，不过感觉起来并没有什么冲突，手感还可以。具体的操作方式为：方向键的左右为控制选手前进或后退，双击方向键可以快速移动。由选手身后向前划触笔是出剑，击中对手后会有短时间的硬直。向后划触笔是退后防守，由下向上划是将对手的剑格挡开，而且能造成对方硬直。

Point 09 标枪

难度 ★★★
耐玩度 ★★

投掷标枪的这个项目算是比较温和的比赛，也就是没有太激烈的操作，而主要是讲究时机的把握。具体的操作方式为：起跑还是左右滑动触笔，等速度恒定时就可以放手了。然后当屏幕上出现指向左下方的箭头时，就是在提醒你可以准备投掷了，按照它的方向划就可以了。之后的动作就是投掷出去，也就是由左下向右上划，要等到距离投掷起点稍微近一点的时候再输入指令。大家要熟悉每个选手在投掷时最后还要前进的步数，否则很容易失误。

Point 10 射箭

难度 ★★★★
耐玩度 ★★★★★



这个游戏比较有意思，但是难度比较高，要想获得高分的话是很需要耐心的。这个游戏最麻烦的地方就是要注意风力和风向的影响，而且风速风向还是在不断变化的，要想调整到合适的位置绝对不是一件容易的事。参加这个项目的选手自然要准确度高的人。

具体的操作方式为：一开始先要从上向下划一下屏幕，作用就是拉弓。但此时不要松手，画面会马上进入瞄准的界面。黑色的准星是可以控制的，控制方法就是用触笔调整，而后面红色的准星会自己乱动，当两个准行重合的时候松手就会按照你瞄准的轨迹来射箭。



Point 11 100米自由泳

难度 ★★★
耐玩度 ★★★

100米自由泳是一个需要按键配合触笔一同使用的项目，中间夹杂了较多的操作要点，比田径运动稍微耐玩一点，但同时难度也不算很高。参加这个项目的选手最好是体力好的角色，例如马里奥、泰尔斯等。

具体的操作方式为：先点击屏幕开始蓄力，发令之后松手起跳。然后就是上下划动触笔或画圈来游泳。心形计量槽表示的是选手的换气时机，就是按L或者R键，在游到对岸需要折返的时候，需要点击屏幕完成蹬踏。



水中全速前进！

Point 12 乒乓球

难度 ★★★★
耐玩度 ★★

这个游戏是不用触笔来玩的，感觉上好像因为是两人对抗，所以应该会比较耐玩，但大家在玩过之后就会发现这个项目实在比较无聊。

具体的操作方式为：方向键的左右是控制选手左右移动，另外方向键还可以配合挥拍来打出向左或者向右的球。A、B、Y这三个键都是挥拍击球，其中A和Y没有什么区别，而B键的作用则是强力扣球。扣球的速度比一般球要快一点，但要有一定的蓄力。



Point 13 蹦床

难度 ★★★
耐玩度 ★★★★

参加这个项目的选手需要体力好一点，同时体重轻的选手也有较大的优势。至于操作，其实难度并不算太高。

具体的操作方式为：首先由下向上滑动触笔让选手起跳，当选手快要落地的时候再次滑动就可以完成下一次的跳跃，如果时机得当，也就是在落地前的一刹那划的话，选手就会跳得很高。选手在空中时，上屏幕的右侧会显示不同方向的箭头，按照箭头来划屏幕就可以完成各种动作，注意要按顺序，而且跳得越高，动作就越复杂，得分当然也就越多。当完成10组动作后，比赛便圆满结束。

所有奖章的获取方法

奖章名称	获取方法
Amy奖章	用Amy完成Mission mode
Aquatics Champs奖章	Gold Medals in All Aqautics Events
Blaze奖章	用Blaze完成Mission mode
Bouncing奖章	完成10次Trampoline
Bowser奖章	用Bowser完成Mission mode
Sonic奖章	用Sonic完成Mission mode.
Shadow奖章	用Shadow完成Mission mode.
Knuckles奖章	用Knuckles完成Mission mode.
Luigi奖章	用Luigi完成Mission mode.
Waluigi奖章	用Waluigi完成Mission mode.
Mario奖章	用Mario完成Mission mode.
Wario奖章	用Wario完成Mission mode
Vector奖章	用Vector完成Mission mode
Yoshi奖章	用Yoshi完成Mission mode
Tails奖章	用Tails完成Mission mode
Olympic Record奖章	第一次参赛就打破奥运纪录
World Record奖章	第一次参赛就打破世界纪录
Network奖章	完成一次WiFi联机
Rocket奖章	在径赛中完成起跑冲刺
Penalty奖章	在比赛中犯规一次
Peach奖章	用Peach完成Mission mode
Daisy奖章	用Daisy完成Mission mode
Field奖章	获得所有田径的金牌
Aquatics奖章	获得所有水上运动金牌
Gymnastics奖章	获得所有体操金牌
Dream奖章	获得所有dream金牌
Fencing奖章	不丢一分赢得跨栏
Archery奖章	在射箭中得到120分
Shooting奖章	在射击中得到40分
Full Play奖章	玩过所有的比赛
Table Tennis奖章	以5:0在乒乓球中获胜

挑战机车耐力极限 尽情饱览自然风光



BURNOUT Paradise

《火爆狂飙》系列的推出速度还真不算慢，估计有的人会担心本作的质量不会太好。不过本作的表现还是非常令人满意的，大胆改革令本作显得活力十足。 □文/小沛

X360	本刊译名：火爆狂飙 天堂			
	EA	59.99美元	2008.1.22	
赛车竞速	DVD-ROM	美版	1-2人	2388KB



CHECK IT OUT! 不同于以往的火爆狂飙

本次“天堂”的变化与之前相比可谓翻天覆地！模式选择不再像从前那么死板，而改为完成任务的模式，在不同的任务中会有不同的比赛规则。而本作的“赛道”只有一条！那就是面积巨大，而且设计极其复杂的“天堂市”。玩家只需要在街道上随意穿梭，然后寻找任务去完成即可，哪怕不接受任何的任务，玩家也可以在城市中闲逛。这样的设计很像《横行霸道》，即使丝毫不推进游戏的进展，玩家也可以从中找到乐趣。

本作在其他方面和前作没有什么区别，就是任务的领取为最大卖点。地图上蓝色的标志有修理厂、加油站、喷装站等。而剩下的红、绿、橙色标志则为任务的获取点，玩家只要在该地点同时按RT和LT就可以进入任务。任务大体分为两种：一是纯粹的竞赛，第二就是在制定的时间内完成一些动作。第二类中包含的比较复杂，在接到任务时，画面的右下角都有详细的解释。



↑天堂市里有很多隐藏的地点，像这种栅栏就有400处之多。



←以往的经典名车在本作中依然会尽数登场，而新车也是一大亮点。

PONIT01 游戏成就获取方法

成就名（点数）	解开方法	成就名（点数）	解开方法
Lookin' Good(5)	第一次修理你的车	All Pimped Out(10)	完成所有Burning Routes
Watt?(10)	在Watt St.完成一次Time	Explorer(10)	找到所有任务
	Road Rule	Paid and Displayed(20)	登录www.burnout.ea.com
It's Showtime(10)	在East Crawford完成一次	Bustin' Out(20)	撞坏所有广告板
	Showtime Road Rule	Totally Smashed(20)	撞开所有栅栏
Great Start(10)	赢得一场比赛	Flying High(20)	所有SUPERJUMPS都安全
Misdemeanor(10)	撞坏5个广告板		落地
Off the Beaten Path(10)	撞开25个栅栏	Speed King(20)	完成一次 Time Road任务
Bottom of the Class(20)	拿到D级驾照	Crashin' All Over The World(20)	完成一次Showtime Road任务
Perfect Rage(5)	得到10个Takedowns并且	Shopaholic(10)	找到所有Drive Thrus和Car
	没有碰撞		Parks
Rising From the Ashes(10)	在Road Rage任务中修理	Elite(70)	得到Burnout Elite驾照
	你的车	Criterion Elite(20)	得到Elite驾照、完成所有
Spinnin' Around(10)	完成360度转弯		任务、找到所有隐藏
Underachiever(30)	得到C级驾照	Online Racer(10)	完成一次网络任务
Learning to Fly(10)	成功完成5次SUPERJUMPS	First Win(10)	在8人网络对战中获胜
Duckin' and Weavin'(10)	战胜一个指定对手	Online Champion(20)	在网络对战中获胜10次
The Show Must Go On(20)	在Showtime中得到10连击以上	Online and Kicking(30)	完成20次联网任务
Rampage!(20)	得到一次Takedown	Firestarter(20)	完成50次联网任务
	Rampage	Just for Pics(10)	第一次进行网络任务
Must Try Harder(40)	得到B级驾照	Happy Snapper(10)	发送5张游戏截图
Parallel Park(20)	100%完成Power Park	Notorious(20)	发送50张游戏截图
Daredevil(25)	完成两次翻滚落地	Hotshots(20)	在比赛中截图50次
Boosting Around the World(25)	完成20次连续加速	Join the Party(10)	完成一次联网对战
Flying Colours(50)	得到A级驾照	Party Crasher(15)	完成25次联网对战
Millionaire's Club(25)	在Stunt Run中得到	Party Animal(25)	完成250次联网对战
	1000000分	Block Party(35)	完成2个全套的网络任务
Supercharged(20)	在Burning Routes中胜利	Burnout Skills(30)	在8人自由任务中获得6次
	25次		最好成绩
Car in a China Shop(20)	完成500次Takedowns	Criterion Fever(20)	达成Criterion Fever或登录
Paradise Won(60)	得到Burnout Driving驾照		www.burnout.ea.com

PONIT02 获得赞助车辆

在游戏过程中按start键暂停，然后在菜单画面中按右摇杆直到出现下一级菜单，进入Sponsor code输入以下命令即可开启赞助车辆。

输入指令	获得车辆
gamestop	Gamestop car.（必须获得A级驾照）
bestbuy	Best Buy car.（必须获得A级驾照）
circuitcity	Circuit City car（必须获得Burnout Paradise级驾照）
walmart	Walmart car（必须获得Burnout Paradise级驾照）
G23X 5K8Q GX2V 04B1	Steel Wheels Concept Car
Z891 4K88 IN25 79AA	the PAL “Steel Wheels” GT（必须获得Burnout Paradise级驾照）

PONIT03 开启隐藏车辆

车辆名	开启方法
Jansen Carbon X12	完成所有50个超级跳跃
Carson Carbon GT Concept	找到所有400个栅栏
Montgomery Carbon Hawker	撞破所有120个广告板
Hunter Mesquite	拿到D级驾照
Nakamura SI-7	拿到C级驾照
Carson Fastback	拿到B级驾照
Rossolini Tempesta	拿到A级驾照
Carson GT Concept	拿到Burnout驾照
Carbon Hydros Custom	完成所有Showtime Road Rules
Carbon Ikusa GT	完成所有Time Road Rules
Gold Paint Finish	完成所有Elite级任务
Platinum Paint Finish	100%完成任务
Watson 25 V16 Revenge Racer	完成所有Road Rage Events
Krieger Carbon Krieger Uberschall 8	完成2次网络对战



非常口 EXIT DS

NDS	本刊译名：紧急出口EXIT DS				CERO A
	TAITO	4800日元	2008.1.24		
动作解谜	卡带	日版	1人	256Mb	

CHECK! UP 全训练关练习模式

STAGE 1-1： 1-1是训练关中最基础的熟悉基本操作的关卡，没有任何需要营救的人，也没有会造成GAME OVER的地方。训练的项目有跳跃、攀爬、上下楼梯、爬绳索等。其操作方式基本都一样，先点击主角，然后再点击目的地就可以了。



STAGE 1-2： 同样是非常简单的熟悉操作关卡，训练的就是远距离跳、推箱子和蹲爬。需要注意的就是在跳跃过大坑的时候要给自己留下一段助跑的距离，而蹲爬完全是自动，不用理会。另外按L键后可以连续下达多个行动命令，最多9个。

STAGE 1-3： 同样很简单的一关，主要是熟悉道具的用法，包括灭火器、绳索和钥匙等。

STAGE 1-4： 先到左边按开关灭火，之后到右边推箱子压地上的机关，下去后同样要推箱子压机关才能开门，最后坐电梯到顶层过关，



在电梯上点击上方就可以上升。

STAGE 1-5： 先救第一个人，碰到她就行，之后自己跳下去按排烟开关，让被救者过去拿灭火器下来灭火，之后拿钥匙到右边救另一个人再拿灭火器，最后到下面灭了三堆火即可过关。

STAGE 1-6： 先爬上铁管通过火堆，去按下面右边的排烟开关救出一人，再下楼让她去踩住地上的机关自己去拿下木板，然后去左边的坑前搭桥，之后合力推箱子下去便可过关。

STAGE 1-7： 先去救出一个胖子，之后拿灭火器楼上救出一个女人，之后让胖子去推铁箱，最后在出口处和那个女人合力将胖子拉上来即可过关。

STAGE 1-8： 先救小孩让他到右边去踩机关。自己再到上面绕下来，之后让小孩到右边红地板上去拿灭火器过来灭火，最后自己帮助小孩通过高台即可过关。

STAGE 1-9： 先游泳过去按灭火开关救出一条狗，之后下楼让狗爬去左边拿钥匙交给自己，最后到右边开门右推木桶即可过关。

STAGE 1-10： 先背起伤者下楼，之后到左边去按开关灭火救出一个女人，让她拿钥匙右边上电梯去顶层，开门后和女人合力把长铁箱左推下去即可过关。

CHECK! UP 初期挑战关卡指南

STAGE 2-1： 先爬上铁管通过火堆，然后拿灭火器去救遇难者旁边的火，一个灭火器灭不了，要上楼爬铁管去拿另一个灭火器来才行。最后到右上方把叠起的两个箱子推一个到火里，自己跳过去把对面的箱子推下来就能让那个人过来了。

STAGE 2-2： 先救胖子，再合力把叠起的箱子推到火里，自己把小木箱推下去，让胖子到右边推铁箱压灭火，再去按灭火开关，最后上楼过关。

STAGE 2-3： 先拿灭火器，到左边坐电梯下去灭火救人，之后两个人拿灭火器坐电梯再上楼的右边灭火，按灭火机关，最后下楼开门过关。

STAGE 2-4： 先去左边电梯下楼救出一个女人，去右边爬过烟雾在大铁箱处跳上去拿绳梯，跳到右边去救出一个人并按下开关，之后和男人一起把右上方的铁箱向左推到大铁箱上，让女人坐电梯上来之后合力把她拉上高台即可。

STAGE 2-5： 先到右边救出狗，然后去左边把小箱子左推一格，让狗走到箱子左边去，自己从箱子处跳上去救出女人并把另一个箱子推下来，然后合力将叠起的两个箱子推下左边的坑，再和狗一起坐电梯下楼，然后让狗去右边跳过火坑拿钥匙过来交给自己开门过关。

STAGE 2-6： 先拿灭火器从右边坐电梯下去灭火救狗，之后一起上2楼让狗跳去左边机关处踩住机关，自己再上3楼灭火按开关并救出左边的女人，之后坐电梯让女人在2楼左边跳过去爬梯子下楼，自己和狗坐电梯下去即可过关。

STAGE 2-7： 先到右边跳过去把小箱子推下右边的坑，自己再跳下去按开关灭火，之后再把小箱子向左推到火旁边，跳过火去救左边的男人，之后二人合力把铁箱右推一格。自己爬上去拿灭火器并把小箱子推下来给男人垫脚爬上来，去右边灭火过关。

STAGE 2-8： 先到左边拿灭火器去灭右边尽头的火，之后拿灭火器回头去灭左边尽头的火救男人，合力把长铁箱向右推下去，然后让男人爬绳子下去拿起灭火器，自己到最右边坑那里跳下去再爬绳子下去踩住左边机关，让男人过来灭火后再按灭火开关即可过关。

STAGE 2-9： 先拿灭火器到右边跳过去把小箱子向左推下去，自己再跳下去灭左边的火，然后把小箱子推到左边离火一格的地方跳过火按排烟开关



拿起木板，然后再到右边救出男人，把那个小箱子从右边推下去再放下木板搭路，接着爬绳子下去把小木箱推到火坑旁即可跳过去过关。

STAGE 2-10： 先拿灭火器到右边救出男人，然后一起过来左边救出胖子，让男人拿灭火器合力把胖子拉到大铁箱右边来，让胖子推大铁箱压灭左边的小火，自己在铁箱上跳上高台拿另一个灭火器，接着再让胖子把大铁箱右推到坑里去，自己跳下去爬到左边按排烟开关，然后把右边小木箱左推让他们2人垫脚跳下来，最后灭火过关。

STAGE 3-1： 先拿起钉鞋再去右推箱子上去救起小孩子，把上面的箱子推下来给小孩垫脚，之后让小孩右边爬过冰锥去拿起镐把冰锥砸掉，自己过来后把小箱子右推即可过关。

STAGE 3-2： 先拿镐去左边救出狗，砸掉右边冰锥让狗跳到对面把钥匙拿过来交给自己，自己去右边开门救出女人让狗再跳过来，和女人合力把叠起的箱子推下去再把小木箱推下，自己跳下去把电梯开上来让女人和狗坐在电梯里，自己再跳下去踩电梯机关让他们下来推小木箱。

Hey! wait!

HELP ME!!





Undead Profiles

It's just like Santa Cabeza
The government wants tucver this up,too...

不能不承认CAPCOM是一家神奇的厂商，它总能够带给我们意料之外的惊喜。进入次世代之后，它又用《勇闯尸城》这部杰作打响了头一炮。全日本的制作班底，却创造了这样一

重新解读《勇闯尸城》的点点滴滴

和您一起审视这部关于人性、欲望以及勇气的杰作

款美式风格浓重的作品；看似已经俗套不堪的"僵尸"题材，却带给了我们无劲的新意。本文将从一个独特的角度，为大家解析关于《勇闯尸城》的方方面面，告诉你一个充满了英雄色彩和人性思考的故事。

责编、蔬菜汁&荇菜

DEAD RISING

INTERVIEW

开发者访谈

《勇闯尸城》获得了很大成功,促使他们取得成功的动力究竟是什么呢?下面通过一些简单的问题,来进一步了解游戏本身以及游戏幕后的这些人吧。

——《DEAD RISING》这个名字是怎样定下来的呢?

开发小组 名字由僵尸FAN之称的制作人稻船敬二来搞定,开始的时候确定的是另外一个名字,但是由于涉及版权问题,改成了现在的名字《DEAD RISING》,给游戏起名字,向来都是很头疼的事情。

——小镇“威廉梅特”和“圣·卡贝莎”村这两个名字的由来呢?

开发小组 “威廉梅特”在美国方言中有“死亡”的意思.令我们吃惊的是,这种不吉利的名字,居然也真有同名的小镇存在!圣·卡贝莎在西班牙语里有“圣洁”的意思,不过,到底是什么意思,不能很确定。用这两个地名的时候,确实让人有点害怕得肝颤,所幸,并没有人来投诉侵权什么的。

——卡利托是怎样进入美国的呢?他又是怎么携带病原体寄生蜂的呢?

开发小组 应该是从墨西哥边境,作为非法移民进入美国的。按年龄推算,当时他们应该都是小孩子,和妹妹一起历经艰辛取得了市民权以后,卡利托进入了军队,所以他对枪械非常熟悉。

因为寄生蜂是死的,所以即使放在身上也很安全。

——游戏的结尾弗兰克等人是如何逃出威廉梅特的呢?

开发小组 队长设置的坦克包围网并不是滴水不漏的,有一定的空隙,在那个空隙处,只配备了队长的一辆坦克而已。所以弗兰克等人突围的几率相当大,在坦克强大火力的轰击下,僵尸并不是问题。

——伊莎贝拉的最后结局如何?

开发小组 作为下次事件的引子,弗兰克信中提到了对“孤儿计划”的调查,伊莎贝拉应该是和他一起,前往追查寄生虫事件。也许和弗兰克交往并成为恋人,也有可能只是由于威廉梅特的特殊环境,二人在患难中虽然互有好感但后来并没有在一起。

——游戏中的女僵尸为什么总是啃人的屁股?这是有意设计的么?

开发小组 不,不是有意设计的,开发人员并不是变态。这应该是她们生前的习惯和癖好导致的吧,毕竟美国人有很多恶趣味的家伙。你可以问一下你周围的女性,“如果变成僵尸,你们会啃什么部位?”

——为什么没有僵尸小孩登场呢?

开发小组 这是大人的世界决定的,虽然只是僵尸而已,但是如果涉嫌对小孩使用暴力,游戏有被禁的危险。

虽然没有小孩看起来是很别扭,不过美国人都很早熟,看起来都差不多……有一些地方受到了限制没能做到最好,确实很可惜。

——本作没有难度设定,这是为什么呢?

开发小组 弗兰克等级提升后,可以继承数据反复进行游戏,索性不设难度,这样即使是初学者玩起来也不会吃力。

——弗兰克的技能中有很多摔角技,难道开发小组有摔角爱好者?

开发小组 对僵尸使用摔角技非常的合适,开发小组并没有摔角爱好者,不过多一些摔角技也没有关系吧。

——本作的制作方面有什么特别劳神的地方么?

开发小组 困难是“怎样让北美的玩家接受”。劳神和辛苦的地方,就是能不能把开发的意图在新机体上体现出来,新机体的界限是个未知,为了保证游戏质量的同时,在各方面保证一定的平衡,确实很难。

——CAPCOM最有名的僵尸游戏就是《生化危机》系列了,那么《勇闯尸城》会不会威胁到《生化危机》的地位呢?

开发小组 挑事儿是吧?唯恐天下不乱是吧?三上君(《生化危机》制作人)可不是素食主义者。

上次在大阪城赏花的时候,见到了三上,隔着厚厚的人群,我冲他喊道,“我要是制作僵尸类型的游戏,你有意见么?”他给我的回答是,“……”,我就权当得到了他的同意了。

——本作的剧情要表现什么主题呢?

开发小组 每一章都有一个共同点,就是“美的未尝不是丑陋的,丑陋的也有美的一面。”当你看到游戏中大量出现的僵尸的时候,你会发现,世界上最可怕的东西是人类。美国给人的印象是一个充满正义感的大国,但是,玩过本作以后,绝对会对你的心理产生一定的震撼。不只是大国问题,游戏要表现的有很多,并提出了一些颠覆性的见解。

需要说明的一点是,游戏中并不是要刻意宣扬反自由主义、酝酿反美情绪,这只是表达游戏内涵的需要,仅此而已。

——本作现在已成为Xbox360的代表性游戏,但是还要冒昧地问一下,当初为何要在360上制作并发售这款作品呢?有没有想过会卖得这么好呢?

开发小组 代表Xbox360什么的,真是不敢当,当初选择在新主机上发售,只是因为老机子性能不够理想,不能同时出现大量的僵尸。说到大卖,当初制作的时候并没有考虑这么多,也没想到销售得这么好。回本是有自信的,但是居然达到全球100万的销量,这真是利好的消息。开发、企划不可能有那么多的私心杂念,如果光想着“大卖大卖”的话,什么也做不出来。

——开发阶段最高兴的事情,或者最让人生气的事情是什么呢?

开发小组 平时工作时,大家都乐呵呵,挺高兴的,最高兴的事情,应该是海外展出的时候,看到老外乐此不疲地玩着我们亲手制作的游戏的时候,非常激动。

生气也是经常的事,开发现场的环境非常艰苦,所以,人在那种环境下心情也好不到哪里去,但是,发火给谁看呢?让别人来承担自己的不快么?所以说,越是艰苦的环境,越是心情不好,越应该忍耐,开开心心的工作,这才算得上敬业,才对得起自己的战友。

就像在北极圈生活的爱斯基摩人一样,在那种危险的情况下,大家发生摩擦的话,随时会有生命危险,游戏开发也一样,稍有不慎就会前功尽弃。

——为了游戏的开发,听说你们专程去美国进行实地取材,有什么感想?

开发小组 虽然去了几次,但是说句不好听的,我有很多牢骚。首先是饮食,总是给很多的量,吃不了那许多的话,只好都倒掉,太浪费了,像我这样珍惜粮食的,就只能变成大肚男了。美国号称消耗了世界4分之1的能源,并引以为傲,这些享受着消费的快感的家伙,难道不正和游戏中的僵尸一样,永远不知满足么?

——游戏发售后,玩家的反应如何?有什么意见?

开发小组 相当多的玩家反馈都是慰问和感谢之类的话,可见人类并不像我们在游戏中描写的那么灰暗,至少我们的玩家都是非常善解人意的。

——想没想过发售续篇?续篇中会着重表现哪方面?

开发小组 续篇的可能性很大,不过何时进行开发这是秘密,可以透露的是,下一作将会加入大量的情爱描写,非常非常的令人喷血那种。

——你们有没有座右铭呢?

开发小组 “谢谢”,这是我们经常说的,其他的嘛,有一个自己发明的,“即使失败了也不会判死刑,所以,工作吧,不要想太多”,以前的武将好像失败了就想到死,现在时代不同了,背负压力的人走的不会太远,所以,尽情的享受工作带来的乐趣吧。

——说起僵尸的话,会让你们联想到什么?

开发小组 人类,就像僵尸一样,要把我们这个地球啃光。当然,我们都是这些“僵尸”中的一员。

——如果自己最重要的人被寄生蜂叮咬变成了僵尸,你会怎样?

开发小组 如果我的孩子变成了僵尸……我会让他咬我,一起变成僵尸。

不过,光是想一想自己的孩子变成僵尸的话,都会很难过。

——恐怖和战争怎么才会消失呢?

开发小组 人类渐渐成熟,变成了《横滨购物纪行》(芦奈野的漫画)世界中的人物,变成那样有些伤感的、寂静的世界。战争和恐怖事件时非常可怕的,尤其是造成妇女和儿童的伤亡。

——你怎么看《勇闯尸城》?

开发小组 这是目前为止最有意思的游戏,希望它的纪录可以被打破。

——请对《勇闯尸城》的所有玩家说几句话

开发小组 不只是日本,也包括北美玩家在内,这部游戏是一次新的挑战,希望你们喜欢。很高兴大家花费时间和金钱来使用我们的游戏,相信我们的作品能合你们的胃口,谢谢大家。



来自美国卫生部的通函 #001

紧急通知

9月30日，科罗拉多州丹佛市一名男子发生僵尸症状，现已得到确认。

感染途径现在正在调查之中，有可能是威廉梅特事件中寄生蜂的病毒所致。

为了避免不必要的恐慌，请市民们尽量减少外出、不要相信和散布未经证实的消息，冷静对待这次的事件。

感染寄生蜂病毒，会引起以下症状：

- 食欲旺盛，时刻在寻觅可吃的食物。
- 喜欢吃生肉。
- 有暴力倾向。
- 发病前会发生轻微晕眩。
- 轻度发烧、呼吸急促。
- 直接扑向别人的手腕，啃咬。
- 失去理性，想吃人。
- 撞击窗户、门，在屋子里四处游荡。
- 喃喃自语，发出不成句的呓语。

如果符合以上两种以上症状，请与卫生部寄生蜂预防对策部联系，或果断开枪自杀。

美国卫生部CDC
寄生蜂预防对策部

（×××）×××-××××

●这是一封投入科罗拉多州丹佛市某住宅邮箱的信，怀疑是假借美国卫生部之名，编纂了寄生蜂对策部门，而进行的恶作剧。

SPECIAL EVENT

失踪的同学 #002

知道么？最近有不少学校的孩子都神秘失踪了。听说是被研究僵尸的秘密组织绑架作实验了，而且失踪的都是美国孩子。被拐的都是刚来1、2年的转校生。说实话，我并不相信这个传闻。在小孩之间，有很多这样骗人的消息，而且报纸和电视上也没有出现这类消息。爸爸也说，根本没有僵尸实验这种事。但是最近我发现一件事。我们班的一个女同学突然不来学校了。老师说她得病住院了……真的是病了么？我怀着好奇，昨天去了她家。但是，怎么敲门也没人开，于是我从窗户向里面偷看……我看见她了！她妈妈躺在屋子里的地上。她坐在旁边，用满是血迹的手，撕咬着她妈妈的尸体……

●这是在网上流传的一段文字，作者模仿成一个小学生。

但恐怖袭击的主犯加利特曾经在公益活动中，将很多战争孤儿寄养到美国各地，这些孩子也许被植入了并发僵尸化症状的病毒也不一定。

SPECIAL EVENT

收购寄生蜂 #003

收购寄生蜂

死尸也行

（×××）×××-××××

※决不会滥用。

●华盛顿州发现了许多小告示，为什么要收购寄生蜂？收来做什么用呢？谜雾重重的告示。

SPECIAL EVENT

卡利托的信 #004

亲爱的××××

收到了你的来信，当看到寄信人是你的时候，我很惊讶，没想到你还在美国，能生还下来，健康的生活，真是万幸。

今天，有一些事情，我一定要通过这封信让你知道。

20年前，我们的故乡发生过什么，相信你不会忘记，你我在那次事件中失去了一切，美国人掩盖了一切，装作什么都没发生，还在继续丑恶的战争、枪杀着无辜的百姓。对这样的国家，可以用任何手段对付它。美国人杀害了我的兄弟姐妹，我要报仇，让他们也尝尝这滋味。

当你收到这封信的时候，我已经开始行动了。希望你尽快离开美国，信里有一张支票，虽然不多，但希望可以帮你脱困。

详细的情况不便细说，不过这关系到你和那些人的命运，我知道这有些强人所难。但是希望你能认真考虑我的建议。

衷心希望你和那些人能够幸福。

卡利托·基斯

●威廉梅特的主犯卡利托在事件发生前寄给朋友的信。记者史蒂文克拉克调查时发现的，但是那个朋友的姓名以及这封信的真实性都是个疑问。

SPECIAL EVENT

寄生蜂研究现状报告书

06 December,1986
寄生蜂调查委员会·特别研究小组

1986年10月，在圣·卡贝莎发生的事故，经过短短5天的时间（实际时间也许还要短），就有约2000人受到了感染。

美国陆军科学研究所，为此组成了包括寄生蜂调查委员会在内的特别调查小组，回收了造成这起事故的寄生蜂的标本、并对生态和人的影响展开调查和分析。

本报告书记载了由调查结果而得出的结论。

警告

本文涉及美国国家安全，属于最高机密文件。
翻看本文，须得到美国国家安全局机密情报阅读许可权，不得以任何形式复印、刊载本文。

A 形态

体长2英寸，雌蜂带有锥状产卵管。

外形与马蜂相似，但是其个头明显比最大的马蜂还要大。

B 生态

雌蜂使用产卵管可以在其它生物的血管中产卵，这与一种名叫地蜂的，通过捕获蟑螂，在它们身上产卵、抚育幼虫的生态极为相似，也许是它们的变种。

C 发育

卵在血液中被孵化，成为幼虫。

幼虫通过血管到达宿主的脑下垂体，并开始寄生生活，并放出一种类似于荷尔蒙的物质。这种物质通过血液扩展到全身，使宿主的身体发生以下的变化：肉体抗打击的能力大大提高、大脑机能被破坏从而引起智力的下降、凶暴、食欲大发等一系列僵尸化症状。

以下是使用试验体（BSM01）进行寄生实验的全部记录。

D 感染过程

根据实验结果，感染的过程分为以下2种。

感染、发病根据个体的差异、实验者的免疫力不同，从几小时到几天不等。

注：这些根据BSM02到BSM08的实验结果。

1.寄生蜂产卵引起的感染。（一次感染）

产卵后，幼虫一般6小时左右到达宿主的脑下垂体。3小时后发生僵尸化症状，根据实验结果，产卵后发病率为100%。

2.通过僵尸体液受到的感染。（二次感染）

如果被僵尸咬到，通过体液受到感染，也有通过血液感染的可能，这种感染比通过产卵感染的时间更短。（但是也有几天后才发病的极个别例子）

E 对策

目前，对于寄生蜂幼虫以及僵尸体液的感染，还没有有效的抑制、治疗手段。出现僵尸症状后，将其头部破坏停止它的一切活动以防二次感染，是最有效的方法。

但是由于从感染到发病的时间非常短，感染者外出，将会导致被害者不断扩大，这对于国家安全将是一个极为严重的问题，寄生蜂的恶用将会带来不可想象的后果。

基于以上理由，本委员会全体成员一致同意，为了防止情报泄漏，寄生蜂和圣·卡贝莎事故将列为机密，而予以保护。

PWP文书

9月18日13：00
使用雌性寄生蜂在BSM01身上产卵。
身体没有明显变化，呼吸均匀，有些许兴奋的表现，但是意识清晰，可以准确回答问题。

同日15：00
没有发现身体恶化、意识混浊等现象。

同日19：00
有轻微晕眩症状，经检查，幼虫已经到达脑部，静卧后暂时恢复了平静。

同日22：00
意识混乱，22：10分血压下降，心脏机能停止了工作。

同日22：11
心脏机能复活，发出奇怪的声音并有激烈动作，这时，为了救出BSM01旁边的研究员，用警棍对其全身进行打击，研究员除腕部有轻伤外别无大碍，BSM01腕部腰部骨折，但是丝毫没有疼痛的反应，理性以及智力已经受到破坏，不能进行沟通。

同日23：00
像僵尸一样在实验室徘徊，并发出呻吟声，丢给他5公斤的生肉，瞬间吃的干干净净。

9月19日1：00
开始进行BSM01的耐性实验。切断其左手，没有疼痛的反应。

同日2：00
确认BSM01依然存活，切除其右膝以下的部分，没有疼痛反应。

同日4：00
确认BSM01依然存活，切除其左侧大腿以下的部分，没有疼痛反应。

同日5：00
被BSM01咬到手腕的研究员发生同样症状，僵尸化。因为没有进行隔离，为了不感染其他人，将其射杀。

同日6：00
BSM01依然存活。

同日10：00
BSM01依然存活。

同日13：00
BSM01依然存活，将其头部破坏后，机能停止。

人类僵尸化计划 #005

我成了某组织寄生蜂的实验品。1987年10月某天，我和叔父开车前往堪萨斯，中途休息的时候，叔父给我喝了一些饮料，之后，就沉沉地睡去了，现在想一想，也许饮料里被放了药。

醒来的时候，我躺在床上，屋子像手术室一样，穿着白大褂的男人将我围在中间，那时的我并不觉得恐怖和惊奇，说实话，现在我都不知道，那究竟是梦还是现实。

他们说着"BSM03的实验"、"僵尸蜂"、"人类僵尸化计划"等等，然后，我的身体似乎被埋入了某种幼虫。这时，一个男人凑近我的脸，他有三只眼睛，嘴咧到耳朵，笑个不停。我受到了惊吓，马上就昏了过去。

之后，我醒来是在叔父的车中，我觉得自己是在做梦，从那以后，我就经常梦见头中有蜜蜂嗡嗡叫个不停、有陌生男子在后面追我。

有天晚上看电视，画面上出现了奇怪的声音，那声音说，"他们想要把人类变成僵尸"。我想，我就是他们实行计划的实验品之一。威廉梅特事件只是计划的一部分，所有人都将变成僵尸，首先是美国……2012年，世界将到处充满僵尸。

我向警察们诉说，但是谁也不拿我当回事，政府和警察之中一定有他们的人。从那之后，我成了不受欢迎的人，为了保护自己，我只好不断更换门的钥匙，并继续着我的上诉。

明知这样可怕的事实，我不能坐视不理。希望大家早日警觉。为什么叔父会这样害我呢？不知道，也许是因为我小时候用枪杀死了他的狗吧。现在他已经死了，我再也不能弄清楚他为什么要那样做。

十年过去了，我结婚了，并且生了两个孩子，目前一切都好。

● 寄往某媒体的信，宣称威廉梅特事件只是"人类僵尸计划"的一部分，但是没有任何证据，所以并不可信。最后一句"目前一切都好"是什么意思不知道，莫名其妙的信。

SPECIAL EVENT

恶搞 #006

大事件！大事件！人变成僵尸了！威廉梅特发生惊悚一幕，弗兰克正和僵尸搏斗的时候，白宫的那些人……

总统："啊，这次糟了。"

国防部长："是不是因为使用寄生蜂的恐怖事件？"

事务官："是够糟的。"

总统："我靠！我怎么这么背啊，好不容易通过老爹的朋友当上了总统……这么一来，必须让位了。"

国防部长："总统，请冷静，想一下下面的对策。"

事务官："是啊，考虑一下对策。"

总统："知道了，让我发起怒来可没有好下场。放出寄生蜂的那个人这次死定了。"

事务官："话是那么说，可是，我们并不知道是谁放出的寄生蜂啊。"

总统："那么，赖给中国吧，他们最近总是让我不爽，正好利用这次的机会报复他们。"

国防部长："中国？我建议还是别招他们。他们手上可有核武器啊。"

总统："不怕。咱离中国远着呢。"

国防部长："总统……中国的核弹是可以打到我们的。"

总统："是么？我还以为是个好主意呢。"

国防部长："而且发起战争的话，舆论也对我们不利，伊拉克就是例子。"

总统："嗯，就算法国和德国反对，也不是问题。"

事务官："但是，中国还要举行奥运会不是么。"

总统："对啊，这奥运会可不能不看，那就等北京开完奥运会，咱再收拾中国。"

国防部长："那么接下来怎么办。"

总统："没辙的话，那就还拿中东顶缸吧。"

国防部长："中东可够背的。"

总统："谁让那有石油呢，咱们再导一次正义与邪恶的战争吧。"

国防部长："是。"

事务官："根据调查，喜欢沙特的人占27%，讨厌沙特的占64%。"

总统："就这么着，找那讨厌率大的。"

事务官："喜欢伊朗占11%，讨厌占84%。"

总统："不愧是邪恶轴心，这就是人民的心声了。"

国防部长："那就这样吧，就说伊朗在幕后支持了这次的恐怖袭击。"

事务官："但是最近中东地区很安定啊。"

总统："是啊。"

国防部长："安定……伊拉克不就是个泥沼么。"

总统："到底怎么办？"

事务官："……说收到宇宙人的攻击怎么样？"

总统："宇宙人？"

事务官："前一阵不是星球大战特别火么。"

总统："我也看了，好片，特能煽动人那种。"

事务官："就是啊，把大家忽悠起来，美国就算胜利了。"

SPECIAL EVENT

"寄生蜂"的诞生？

——对研究人员的采访

——你曾经在圣·卡贝莎的牧场工作么？

是的，我是那里的研究员，但是会变成现在这种情况，这是我没有想到的。

——在那个牧场养牛真的使用寄生蜂么？

是的，从研究开发阶段，我就参与了这一计划的实施。

——这个计划是什么时候开始的呢？

使用寄生蜂饲养牲畜，是巴尼比博士首先提出的，具体时间应该是1978、79年左右，开始进行研究的时候，我们的出发点非常单纯，只是为了降低生产牛肉的成本而已，所以才使用了寄生蜂。

——寄生蜂到底是一种什么东西？

是一种新型蜂，也就现在被我们称为"僵尸蜂"的生物。这种蜂一般通过锥状的产卵管插入宿主的体内，卵孵化后变成幼虫，这种习性与某种马蜂十分相似。有意思的是，幼虫会改变宿主的体质，导致宿主食欲亢奋，也就是说，幼虫为了赶快长大而迫使宿主大量的进食。

——这与养牛有什么关系呢？

我们发现，被寄生的宿主食欲异常亢奋，这种异常是不可想象的。于是我们对它们展开了进一步的研究，结果发现，使宿主食欲大进的原因，是寄生蜂的幼虫在宿主体内分泌出荷尔蒙，为了将研究成果用于养殖领域，我们开始了各种实验。结果达到了预期以上的效果，被寄生的牛会吃任何可以吃的东西，而不是通常意义上的饲料。

——将这种技术应用于养牛？

是的，之后我们研究出了改良遗传因子的寄生蜂的幼虫，被寄生的牛，可以把有机垃圾当作食物。

——没有考虑到危险么？

危险？什么危险？这是一个活用生物资源的划时代的研究，这种技术如果应用成功的话，可以解决全世界的粮食问题，这是一个造福全人类的计划，对我来说，因为那种程度的小事故而中断研究，倒是不可饶恕的重罪。

——发生事故的时候，你也在现场？

嗯，是的，我的运气不错，居然幸存下来，不过看到了人被寄生的真实情况，也算是一种珍贵的体验。

——有没有想到这是对被害人的犯罪呢？

当然想过，那是一次很不幸的事故。

——关于这次的威廉梅特事件你有什么看法么？

这使我认识到寄生蜂的另一种使用可能，但是，照片上的僵尸与20年前的几乎没有什么两样，不知道罪犯是如何得到寄生蜂的，不过如果将它们交给我的话，我会做出效果更好的寄生蜂来。

——被寄生蜂袭击的话，有什么应对的方法么？

这个么，不知道，如果那时将研究继续下去的话，也许可以开发出杀死寄生蜂幼虫的药，但是……一切都已经结束了。

——那之后，与哈尼比博士联系过么？

没有，自从那次事故以后，就再也没有联系过，我连他现在在哪都不知道……也许他独自在进行寄生蜂的研究，因为事故发生后，他对寄生蜂对人类产生的影响非常感兴趣。也许他现在已经变成一个僵尸了。



威廉梅特恐怖事件的真相

——这里记述的内容全部都是真实的。

所有的一切都是从一个电话开始的。那天晚上，我的爱犬普林斯死了，正在难过的时候，电话响了起来，但是，那时我什么也不想做，就索性让电话一直响吧……电话响个不停，我只好拿起了电话筒。

电话的另一头，一个名叫布兰克的人，有些兴奋地说道，"我知道关于威廉姆特事件的一个重大秘密，我一定要和你谈一谈。""为什么给我打电话？"面对我的提问，对方说其他的媒体都不会将这个事实揭露出来，只有我能写出真的报道，所以不论打多少电话，我一定要和你见一面。在他的诚意恳求下，我终于同意第二天和他见面，就这样挂了电话。

说实话，这时的我，并没把这件事放在心上，我接到过很多这类的电话，他们都自称"自己知道某件事情的真相"，以此为借口要求见面，但是见面后，他们说的基本上都是自己编的东西。

我觉得那个人也应该是这种人，但是第二天，我知道我错了，在与他的谈话中，我知道了具有冲击性的威廉梅特事件极其详细的整个经过。

全部的开端要追溯到1986年。

这一年，美国政府向南美的圣·卡贝莎派出了特种部队，目的是"剿灭毒品组织"，至少对外是这么宣称的。

其实，他们行动的真正任务，是将由于牧场事故而变成僵尸的人全部歼灭。

政府宣称威廉梅特事件是某恐怖组织精心策划的，是这样么？我的看法是NO。

听完了布兰克的话，我决定自己来寻找事情的真相。这次的调查极其艰难，但是，最后，一封来自俄罗斯的电子邮件解开了一切谜团。

不如先说一下结论。这次的威廉梅特事件是由卡利托·基斯策划并实施的。他曾在科罗拉多州经营一家医疗科技公司，在威廉梅特事件发生之前突然神秘消失。为什么这么确定他是犯人呢？这与1986年，在圣·卡贝莎发生的事情有很大的关系。

圣·卡贝莎，是一个曾经真实存在的小村落。卡利托·基斯1973年在此出生，基斯一家共有7人，虽然并不富裕，但是有着勤劳工作的父亲、善良简朴的母亲和许多兄弟姐妹，可以说，卡利托生活的十分幸福。

卡利托的父亲出生在墨西哥，年轻的时候以淘金为生，居无定所。但是这个工作没有稳定的收入，所以结婚后就不干了，没过多久，他就在圣·卡贝莎村近郊的一家外企（美）农场找到了新工作。这个农场表现面上看和普通的农场没什么区别，但是有一点是不同的。

这里养殖的牛，大脑中附着有可以改变遗传因子的寄生蜂的幼虫。换句话说，这是一个特殊的养牛场。

美国为了生产便宜的牛肉，砍伐了南美亚马逊森林的一部分作为养殖场，但是这依然不能满足目前的需要，为了提高效率，他们找到了新的牛肉制造方法。这就是改变遗传因子的寄生蜂的幼虫。

据当时在那个牧场工作过的人说，这种寄生蜂是由巴尼比博士的研究小组开发的，被幼虫寄生的牛的遗传基因会发生变化，进而使宿主的体质发生变异，可以消化吸收所有的有机物。饲料的成本大幅降低的同时，它对人体可能却有极大的伤害。被寄生蜂蜇过的人，大脑的理性和智力都会丧失，变成被食欲支配的可怜的生物——换句话说，就是僵尸一样的生物。

经营牧场的企业虽然知道这种寄生蜂的危害性，但却依然继续使用它们。理由当然是为了追求经济利益。终于发生了事故。

牧场保管的寄生蜂发生了泄漏，牧场的研究员以及生活在圣·卡贝莎村的村民都受到了它们的袭击。结果，人们一个个变成了僵尸，圣·卡贝莎成了恐怖的人间地狱。

牧场业主害怕事态进一步扩大，向美国政府提出援助请求。政府于是以"剿灭毒品组织"为名，派出了特种部队。为了消灭所有的证据，他们烧毁了牧场和村庄。

当时参加作战的队员声称，政府为了将证据彻底清除，向军方下达了将幸存者杀人灭口的命令。之后，为了掩盖寄生蜂和扫讨作战的事实，对外宣称，是由农药泄漏引起的事故。最后，该企业向当地政府支付了一定的赔偿金彻底了结了此事，而责任人巴尼比博士也没有受到制裁。

就这样，这次事件的真相连同所有的受害人一起被深埋地底。

这次威廉梅特时事件使用的蜂与20年前袭击圣·卡贝莎村的蜂属于同一品种。极度机密的圣·卡贝莎事件会不会有幸存者生还呢？根据我的调查，至少以巴尼比博士为首的一部分研究员，以及卡利托和他6岁的妹妹从这次事件中幸存下来。

发生圣·卡贝莎事故时，卡利托还只是个13岁的少年，看着自己的家人和朋友被军方杀死，于是在心中萌发了对美国人复仇的信念，而且，复仇的武器，就是这袭击了他们的"寄生蜂"。

为了日后的复仇，他一定将寄生蜂的尸骸妥善保存了起来。他是怎样让寄生蜂复活的呢？从卡利托和他妹妹的日后所为，我们也许可以找到答案。

圣·卡贝莎事件后不久，卡利托和妹妹就秘密进入了美国。为什么决定要去美国呢？理由不得而知，也许是为了复仇，也许只是偶然的机会罢了。不管怎么样，二人到了美国。

但是只有兄妹二人是不能生活下去的，在贫民窟的收容所里，他们因为非法入境而被转送到了移民归化局。

根据"对失去双亲的未成年人予以保护"的条款，他们获得了永久居住权。并被德克萨斯州一家经营墨西哥料理店的南美籍家庭收养。

数年后，卡利托参军。妹妹进入某大学生物系，成绩优异。加入军队的卡利托，以认真、一丝不苟的精神得到了上司的信赖。但是妹妹毕业后，卡利托就从军队退役了。用多年来积攒的资金创办了一家医疗科技公司。在作为开发部研究员的妹妹的帮助下，其事业获得了意想不到的成功。

卡利托依靠公司的盈利开始了救助战争孤儿等公益活动，为社会做出了相当大的贡献。了解他这段经历的人，决不会相信他是"一个恐怖事件的发起人"。

但是他对美国的仇恨并没有消失，创办医疗公司、学习生物学的妹妹，都是为了一个目的——寄生蜂的研究和生产。

卡利托的事业能够成功，最重要的因素之一，就是将寄生蜂的技术运用到了医疗技术之中，也就是说，公司为研究寄生蜂设立了专门的资金。

进行寄生蜂研究的是卡利托的妹妹，她是个优秀的生物学家，同时也是卡利托最信赖的人。

就这样，寄生蜂完成后被用于恐怖事件中，但是美国政府依然坚信这是恐怖组织搞的阴谋，但事实却不是如此，这都是卡利托和她妹妹一起计划、实施的。

如果美国政府和巴尼比博士当初将寄生蜂的真相公开，并谢罪的话，可能就不会出现这次的恐怖事件了。但是他们却选择了毁灭证据、掩盖真相。

卡利托是个实施卑劣行径的恐怖分子，但他也是受害者。9·11以后开始的"与恐怖组织之间的战斗"看不见尽头，伊拉克至今仍然不断出现自杀性的恐怖袭击，为什么呢？

我们难道不应该在自己的身上找一找原因么？

追　记

实际上，以上记述的话只是个引子，我真正要说的是下面的这些。这是一个令人不寒而栗的恐怖计划。

这就是卡利托实施的救助战争孤儿的公益活动，卡利托为这些战争孤儿找到很多的继养家庭。为了向美国复仇而活到现在的卡利托，为什么忽然热衷于战争孤儿的公益事业呢？

是为了帮助这些曾经和自己一样处境的孩子？只是逢场作戏扮演一个好心的市民？也许都有可能。但是，如果这也是恐怖计划的一部分呢？寄生蜂通过宿主生存，并使他们变成僵尸，也许，这些孩子们的体内就寄生着这些蜂，并被带到了美国各地的继养家庭里……

为了调查真相，我搞到了一份得到卡利托援助的孤儿们的名单，调查中，我越发感到事情的恐怖，因为，传说中的某组织，是确实存在的。

我还不了解这个组织的具体情况，但是他们追寻着寄生蜂的秘密，这确是事实。毫无疑问，为了调查事情的真相，我已经妨害到了他们。这个组织的正体现在还不清楚。但是他们却掌握着巨大的权力。也许美国总统也被他们操纵着……

现在，我24小时都处于他们的监视之下，也许这是我写下的最后东西了。但是我是不会放弃对真相的追求的，除非我死。作为记者，这是我唯一的战斗方式。

（文/斯蒂文·克拉克）

科罗拉多州网上新闻——9月18日

科罗拉多州威廉梅特发生暴动

科罗拉多州威廉梅特发生暴动，出现大量的伤亡，暴动原因不明。

这是事件最初的报道，罗卡尔电视局下属的某网站，约报道了15分钟左右的视频剪辑，最初不知道这是一起恐怖事件，大多数人以为只是暴动，但是，这时候已经开始有居民变成了僵尸。之后的一段时间，由于政府施加的压力，与威廉梅特事件相关的一切消息都被封锁。

美国时间——9月23日

科罗拉多州受到生化恐怖袭击

受害者达数万人。

科罗拉多州威廉梅特受到生化武器的恐怖袭击，根据现场记者的报道，受害者已达数万，并且还有继续扩大的倾向。

美国政府还没有对此事发布正式声明，但是已经有数个特别调查机关同时展开了对该恐怖事件的调查，总统最近会在本日中午得到具体汇报，目前威廉梅特周围已经被军队封锁，禁止任何的飞机、铁路车辆进入该地区。

总统演说——9月23日

我们决不会被这种卑鄙的恐怖行径吓倒。
这次发生的悲惨的恐怖事件。
是一次对自由和民主的重大挑战。
我们将再次团结在一起。
保卫自由和民主的美国，
向全世界证明。

接到威廉梅特事件的相关报道后，美国总统发布了紧急声明。对这次的恐怖事件表示了强硬的态度，同时表明这次的事件与某国有着直接的关系。当有记者指责这次关于恐怖事件的公开声明被人为延迟的时候，政府表示，考虑到这次恐怖袭击中使用了生化武器，太快公开真相会导致恐慌，另外，由于受害者出现了僵尸化的症状，出于人道考虑，不得已才将相关的报道作了限制。

接到威廉梅特事件的相关报道后，美国总统发布了紧急声明。对这次的恐怖事件表示了强硬的态度，同时表明这次的事件与某国有着直接的关系。当有记者指责这次关于恐怖事件的公开声明被人为延迟的时候，政府表示，考虑到这次恐怖袭击中使用了生化武器，太快孔开真相会导致恐慌，另外，由于受害者出现了僵尸化的症状，出于人道考虑，不得已才将相关的报道作了限制。

举国震惊——9月25日

僵尸蜂的恐怖！恐怖生化兵器的正体

小型报纸对寄生蜂的事情做了报道，政府正式发布了恐怖事件的消息后，各大媒体纷纷开始关注威廉梅特事件。报纸上开始大量刊登令人惊悚的僵尸照片，僵尸蜂的名字从此流传开来，美国人已经谈蜂色变。

威廉梅特事件中使用所的生化兵器现已查明。

造成这次恐怖事件的是一种叫做“僵尸蜂”的特殊生物，被蜂叮过的人，遗传因子会发生变化，1到3天的时间内会变的和僵尸一样。

卫生部生物恐怖袭击对策部门对僵尸蜂的尸体进行了回收。虽然进行了调查研究，但是目前依然没有找到行而有效的治疗方法。

僵尸蜂会不会流失到威廉梅特以外的地方呢？政府虽然出动军队包围了威廉梅特，但是怎么防止僵尸蜂外流呢？总不能布起一张大网罩住城市吧？

Horror Novel——12月号

美国政府的阴谋 威廉梅特事件是精心设计的一个圈套。

最近，很多网友就威廉梅特事件发表了自己的看法，越来越多的人觉得，威廉梅特事件并不是恐怖事件，而是政府自导自演的一场戏。

证据有以下几点：A美国政府为什么只将这个恐怖事件封锁了几天？B只有威廉梅特受到了恐怖袭击，这一点让人不能理解。（既然僵尸蜂是引起恐怖的原因，那么临近的地区为什么没受到波及呢？）C据说恐怖组织的人全部被射杀，但是他们的身份确实是个谜。

为什么政府要自己演戏给大家看呢？有人说，威廉梅特有政府的秘密设施，发生了事故；也有人说，政府进行了人体试验；更有人说是受到了宇宙人的攻击。

事件过去2个月后，关于威廉梅特是不是恐怖袭击事件，有人开始进行质疑，有人认为这是一次政治阴谋。阿波罗11号登月、肯尼迪遇刺、911事件，每个大事件中几乎都涉及到政府内部的政治斗争，有着这样背景的政府，对事件的真相一而再再而三的隐瞒，引起了市民对政府强烈的不信任。

18,SEF,06>>>20,NOV,06
事件相关新闻



Brad Garrison
布莱德·卡利森

非洲裔美国人（黑人），46岁，DHS（国家安全局）的老练侦探，杰茜的前辈，心中充满了正义，对命令有自己的看法，并非绝对服从，当搭档变成僵尸时毫不犹豫将其射杀，说实话，这个游戏中最不好对付的人应该是他。

Frank West
弗兰克·韦斯特

作为自由摄影记者，经常出入于治安混乱的地带以及战场等地，记者的嗅觉使他登上直升机，来到这个叫做威廉梅特的小镇，这里改变了他的命运。这里生活着的万余市民不断遭到他的虐杀，为什么他会展开那样的杀戮呢？因为受到寄生蜂袭击的威廉梅特市民变成了恐怖的僵尸，在这样的情况下，很多人变得精神异常，你不杀他，他们就会要你的命。

之后，他将事件中的报道进行了披露，一跃成为人们谈论的话题。不管男女老幼，大家都将他视为英雄，可是，又有谁知道，他的双手上沾满了鲜血呢……

每个人的心底都隐藏着一定的暴力倾向，读到这里的各位，如果你们遇到这样的情况，会采取什么样的行动呢？

Jessica McCarney
杰茜卡·麦卡妮

爱称杰茜，25岁、娃娃脸、戴眼镜、巨乳。对弗兰克的摄影很感兴趣，DHS（国家安全局）的调查员，布莱德的搭档，非常善长情报处理，险些被灭火器砸死。虽然是新人但是工作十分努力，戴眼镜的她很漂亮，再加上娃娃脸、巨乳简直让人崩溃。对博士展开耐心的劝说，很可惜最后还是受到了袭击，成为僵尸的她，巨乳依然很诱人。

Isabela Keyes
伊莎贝拉·基斯

27岁，卡利托的妹妹，对美国抱有强烈的憎恶，脸部轮廓带有明显的拉丁特征，从其眼神中能感受到强烈的意志。与卡利托一起潜入美国，学习生物学成为优秀的研究者，医疗研究上获得很大成功，决定协助卡利托复仇，进行寄生蜂的再生。在超市，展示了华丽的摩托驾驶技术。

受到良心的苛责而协助弗兰克，曾经养育我的那个地方，成为我阻碍我成长的毒药。拥有僵尸不能靠近的香水，本作的女主角，出人意料的穿着可爱的衣服，在海外居然引起了轰动的效应？

Carlito Keyes
卡利托·基斯

33岁，南美洲黄种人和白人的混血儿，出生于圣·卡贝莎，有5个兄弟姐妹。由于牧场的事故，出现了僵尸，美国人进行的大扫荡，一家人都被杀死，弟弟临死前手中紧握着寄生蜂的死骸。逃进热带雨林的他，从墨西哥进入美国境内，被带往移民局，通过特殊条例得到了永久居住权。加入军队，创办医疗企业，进行对“僵尸蜂”的研究，决心复仇，将威廉梅特变成地狱。与弗兰克对话，和调查官枪战，向伊莎贝拉开枪，与布莱德肉搏，秘密组织，广播，一切并没有结束……密码是“Pachamama”。

Another Story

幸存者马科斯·杰克曼（化名）的独白

距那次事件已过去一年……在出现很多猜测和假想的同时，曾经亲历现场的人终于开口说话了，幸存者看到、听到的真实的威廉梅特到底是一个什么样子呢？

PROLOGUE

“你这次的任务是保护居住在威廉梅特乡村的政府要人——巴尼比博士。”

简单的说，这次我的任务，是协助潜入威廉梅特的两位调查官布莱德和杰茜，这只不过是一个无聊的找人的差事。

这种活一般都是交给新人来做的，打开文件夹中，翻看巴尼比博士照片的瞬间，我不禁怦然心动，我认识这个男人。

一下子，尘封在我头脑深处的记忆被唤醒了……

那是十多年前了，我隶属于南方军的特种部队。

我们接到任务，前往一个村落进行扫毒作战，清除一切活动的东西。降落后，我们看到的，是面无表情、行动迟缓的人，只能用“僵尸”来形容他们，这是一群行尸走肉。上面说，他们是一群重度毒品中毒患者，但是我发现，这里面有很多看起来只是普通人一样的妇女和儿童。

疑惑中，我不得不和队友一起对他们展开了攻击行动，但是，不管他们挨了多少子弹，仍然一步一步向我们靠近，我们的心理开始崩溃。有些人开始大叫着胡乱扫射、有的向自己的头开了枪，这里简直变成了人间地狱。

最后，一切都被焚烧一空，我心里留下了不能磨灭的痛苦和负罪感，不管怎么说，战斗结束了，这时，直升机来了，一个神秘的老人被保护上了直升机，看似疲惫的身躯，眼睛却像冰一样发出冷酷的光，带有某种强烈的意志。这场面给我留下了深刻的印象，他到底是谁？

好像他是一个重点保护的对象，原来我们在不知情的情况下进行了一场援救任务，我们展开的屠杀只是为了救这个老人？那些僵尸到底是什么？疑惑充斥着我的头脑，我决定离开这个不能对之信任的部队，不过那花费了相当长的时间。

现在，10多年过去了，供事于DHS（国家安全局）我在文件中又看到了这个叫巴尼比博士的人，这冰冷的眼神，我永远也不会忘记……没错，就是他，为了解开长久以来困扰我的谜团，我决定前往威廉梅特。

DAY 1

10:12

到达了威廉梅特近郊，封锁这一地区的军队的驻扎地。军队独特的气息让我十分怀念，不过没时间在这里感慨了，而且目前的状况也不允许我这样做，任何异常举动都会引来警戒的目光，城镇里一定出现了严重的情况。现在要紧的，是向这里的军队负责人表明自己的身份，请他们协助我。

对自己执行的任务进行简单的说明以后，负责人说由于这里人手不够，只能给我配备一辆吉普车，并提供一定的弹药。这是个好说话的家伙，几乎没费劲就得到了一些帮助，开始我的任务吧。

12:10

一路上静悄悄的，但是这让人很不舒服，很快来到了小镇的入口处，就在我想要加速进入其中的时候，我的上空响起一阵轰鸣，一架民用直升机在这里的上空盘旋。它想要干什么？我用吉普车上的无线电联系了军队。

军队的武装直升机很快赶来，在城市上空开始了激烈的追击，民用机向镇中心的购物中心（超市）飞去，这里储藏有丰富的食品，确实是一个理想的避难场，原来如此，我也开始向那里前进。

我这样想着，忽然，民用直升机上垂直掉下了一个四方形的物品，不知道他们究竟在想什么，这无疑是在向军方挑衅。

13:21

这里简直是地狱，威廉梅特的居民和那次扫毒战中的僵尸一模一样，这两件事果然有关系。我继续向超市的方向行进，不过吉普车遇到了麻烦，抛锚了。

有一群看起来和僵尸不大一样的家伙，身着红色囚犯的服装，手持武器在转来转去，他们用棒球棍将僵尸的头抡碎，在空无一人的店里抢劫。

也许是小镇的监狱在混乱的状态下失去了控制，囚犯们全部跑了出来，他们和僵尸不同，倒是很难缠的家伙……

“看，那有一辆车。”

糟糕，我被他们发现了。我没多想，拿起装备就弃车逃走了，失去了主人的吉普车，马上被囚犯们占据。

背后传来囚犯们的怒吼和哀号，我无心留意这些，加快了前进的脚步。

14:22

绕过了僵尸们，终于到达了超市，这里到处弥漫着不协调的僵尸的气息，但是除了广播声什么也听不到。我决定在椅子上小憩一会儿，忽然传来一阵清脆的枪声。我顺着枪声传来的方向走去。

走近临近枪响的地方，我从窗户偷偷向里面观望。

进行枪战的是我的同事布莱德，虽然这里看不太清，但是隐约可以看到一个长发男子拿着长枪正在移动。布莱德的出现倒是意料之中，不过那个男人……嗯？那个拿着照相机的人是谁？好像要掩护布莱德，难道他是新加入的调查官？

也许只是好事的记者，多半是不能信赖的家伙，但是他却在帮助布莱德。

我到底该怎么做？放下他们不管，去寻找博士？

DAY 2

04:46

几经辗转，终于找到了博士的所在，门从里面反锁着，我只好撞开门，闯进去。

博士在墙角缩成一团，哆嗦个不停，我说明了自己的身份，报出了自己的上司以及所要执行的任务后，他终于稳定下来，我开始向他提问，因为有些事情必须解决……

我们10多年前闯入的村子叫圣·卡贝莎，是南美的一个小村子，并没有进行贩毒之类的活动。村子的牧场进行某种培养试验的时候发生了泄露，村民变成了僵尸。为了掩盖事实，政府派出了特种部队，销毁了所有证据……

出于什么目的而要把生物变成僵尸呢？对于这个我没有太多的兴趣，只要知道真相就行了。不过这真相，让我心里有些不好受……算了，都过去了，还是看眼前吧。

博士在这个小镇并不是在进行新的实验，退休后，回到故乡（威廉梅特）的他收到了一封奇怪的信，被叫到这个超市附近，这时，恐怖事件发生了，到底是谁干的？我向博士喉道，突然头上受到了重重一击。

什么人？僵尸？带着微弱的意识，我看到一个长发的南美男子，正瞪视着博士，他就是和布莱德进行枪战的那个人……他抓住拼命反抗的博士，带着他向大楼的方向走去。

虽然头脑有些晕眩，但是我想到了博士刚才说的10多年前的事情，南美……圣·卡贝莎……难道？

11:32

醒来时，是在床下，失去知觉之前，为了不被僵尸袭击，我躲到了这里，这是我们在特种部队学到的生存的本能反应。博士被带走了，一定要找到他，那个南美洲的混蛋……

走了一阵，忽然一声巨响，像爆竹一样的爆炸声从大厅方向传来。

我从隐蔽处向里面窥视，一个手持战刀的老人正和那个摄影记者酣战正淳，店内状况十分凄惨，天台上倒挂着几具死尸，地上血迹斑斑。

怎么回事？那个记者单手拿着一把锋利的飞刀，看来要是被这飞刀刺到头部的话，就休矣了。

这些家伙并不关我的事，随他们去吧。

15:40

还是没有找到博士，我只好在二楼的咖啡厅小憩一会儿，忽然从玻璃中看到，一楼，那个记者正带着6个人和僵尸搏斗，别人都手持武器，那家伙却赤手空拳。

飞刀哪去了？虽然对手是僵尸，可那家伙身手还算不错，只用脚就将僵尸全部踢开，不知道他到底想干什么？

“快，进去！”

记者指着照相馆大声喊道，在他的指挥下，几个人的身影逐渐消失在照相馆的门后。那里面究竟会有什么？

00:03

天台处传来男女争论的声音。

向周围扫视了一圈，我发现武器店的天花板露出了一丝亮光，看来有人想悄悄进去……是那个南美人，博士不在这里，那个刚才和他争吵的人也没有和他在一起。

虽然他脚受了伤，但是好像很兴奋的样子，我用枪指着他，警告他不要动，他将眼睛眯成一条缝瞪着我，周围静悄悄的，时间一分一秒的过去。

“你和圣·卡贝莎到底有什么关系？”

你怎么会知道？他反问道。

男子名叫卡利托，是被清剿的圣·卡贝莎的幸存者，和妹妹一起进行了寄生蜂的研究，以威廉梅特的居民生命作为赌注，想要求政府公开圣·卡贝莎事件的真相，但是政府却没有回应……于是就变成现在这种惨状。

卡利托兄妹二人要与整个美国为敌么？

我来这里的目的只不过为了满足自己的好奇心，与卡利托的目的相比，简直无聊之极，我开始犹豫起来，要不要告诉我我也参加了那次战斗呢？

就算知道了，也不会有所改变，不过我倒是想看看最后的结局会怎样？想到这里，我转过身，静静地走开了。

11:38

停车场上停着一辆红色的跑车，我把武器放进去，做好出发的准备……发动引擎的时候，忽然有人从地下通道飞快跑了出来，而且还推着一辆购物车。

……瞬间发生了大爆炸，响起了轰鸣声。

还没来得及多想，爆炸的波浪就将我卷了进去。

THE FACT

00:30

嗯？这是哪？我记得自己被卷入了爆炸，我开始慢慢回忆……身体不能动换。我被绑在了军用单架上。

EPILOGUE

08:05

不知过了多久，也许一周？走出了军方的收容所。路过报摊的时候，上面刊登了事件的详细情形，并披露了记者的照片，那个男人我曾经见过好几次，他是……

DEAD RISING CULTURE

梦通常是建设性的其中充满了希望但是人类有时也会被着一些奇怪的恶梦所困扰

当遇到极端恐怖的事件时，多数人都会心理崩溃

照片中，威廉梅特小镇上的僵尸们正在袭击巴士上的幸存者，这些幸存者的心理承受已趋极限。

精神病患者·心理调查研究报告

这次的恐怖事件有一个显著的特征，大量善良的市民受到这次事件的影响，而导致了精神异常。我从事异常心理学的研究已有40年，但是像这样，通过同一事件诱发多起精神异常的事情还是第一次遇见。下面，根据报告中提及的事例，对他们的心理和行为异常，一一进行调查和分析。

亚当·麦肯泰亚
-Adam MacIntyre-

亚当·麦肯泰亚是在购物中心表演的小丑，利用飞刀特技来吸引观众，有很多人来这个购物中心就是专门为了看他表演。可是，以娱乐他人为职业的他，是怎么变成残酷的杀戮者的呢？

其中一个直接原因，就是他亲眼看到了很多小孩，当场被僵尸杀死。恐怖袭击发生的时候，他正在台上进行表演，当时下面有很多小孩观看。

他为了保护小孩，拼命与僵尸进行战斗，大人们却都一个个惊慌逃走了。看到这样残酷的现实，他的精神崩溃了，开始了漫无目的的杀人，这其中既有僵尸、也有普通人。

变得颠狂的亚当，理智和言语都像个小孩一样。就像人在小的时候，不知道生命的价值而杀死小动物一样，亚当也陷入了这样的状态。不只是僵尸，当杀人的时候，他感觉也像是杀死一个小动物似的。

就像我们平时杀死蟑螂那样的害虫似的，丝毫不会感到良心上的谴责，在亚当的眼中，活着的人、僵尸，都像蟑螂一样。

关于亚当的情况，我们还可以这样想，由于平时表演的时候总是和小孩子们在一起，所以他的内心还没有长大，还很幼稚。

多重人格的人受到伤害的时候，为了逃避现实总会引起一定的并发症。对于他来说，给小孩带来欢乐就是他的工作，孩子们的死，就是一个噩梦，最终导致了他的崩溃，现在的他也许有一颗孩子一样无邪而残酷的心。

克雷托斯·萨姆森
-Cletus Samson-

大家看过恐怖电影么？电影中会出现英雄人物将大家一一解救，同时也会出现为了自救而随便行动的人，最终自食其果。

紧急时刻，会出现肆意而为的家伙，不仅是电影，在现实中，人在生死关头的极限状况下，会失去理性，出现不可思议的行为。

克雷托斯·萨姆森，就是这个恐怖电影中一个肆意而为的家伙。在威廉梅特经营武器店的他，事件发生的时候，他独自一人呆在这个弹药库里。凡是进入这个店的，不管是不是僵尸都会成为他的靶子。

他拒绝任何人进入的理由是，这些枪和弹药都是自己的，它们能保护自己，不能把它们让渡给任何人。显然，将武器发给大家，一起战斗，存活下来的几率，要比孤身一人大的多。

他不听任何人的解释，如果将武器散给别人，"守护自己的武器就会减少"，这就是他所想的，归根到底，还是出于对僵尸的恐惧。如果这只是个普通的暴动的话，相信他也不会变成这样吧。

这次的恐怖事件，人变成了僵尸，这种出人意料的状况使他精神错乱。只要自己能活着就行，才不管别人会怎么样呢。为了逃避现实，他只好借酒浇愁。

恐怖电影中，这类人物最终都会自寻死路，克雷托斯也不例外，跑出武器店的他最后受到僵尸的袭击而死亡，就像电影中的人物一样，最终走向了穷途末路。

乔·斯雷德
-Jo Slade-

"性虐待狂"是指，在他人受到肉体、精神上痛苦的同时，自己从中得到性满足。

这是一种变态的行为，如果有性伴侣的话，对方应该不能接受这样的行为。因此，他们中的大多数都只能在妄想中满足自己的欲望，在现实中尽量控制自己的行为。

但是，一旦欲望失控，恐怕就会变成一种杀人的暴行而愈演愈烈。

让我们来看一下乔·斯雷德吧，她就是一个"性虐狂"。但是糟糕的是，她的职业是"警官"。

警官的职责，是对罪犯和犯罪嫌疑人进行威压和震慑，她只能在工作中获得一定的满足感。作为警察，上司这样评价她，"工作热心，但是有时做得有些过火。"

虽然她是"性虐狂"，但是在这次的事件发生前，她一定一直努力控制自己。或许，在事件发生的时候，她作为警官，还在为了救出市民、收拾事态而努力着。但是，当她发现，事情已经到了不可收拾的地步的时候，她放弃了警官的职责，将一直以来压抑的欲望全部释放出来。

从被她施虐的都是年轻、漂亮的女性这一点来看，也许她内心深处有着些许的自卑和嫉妒。

她对自己的外表极其不自信，自卑感随着青春期的增加而慢慢膨胀，终于产生了对年轻女性的憎恶。她想通过对女性的暴力和威压，抹煞自己被男性看不起的悲哀的自卑感。其实，她一定深深渴望男性的爱恋。

当最后死于男性之手的时候，她的表情恍惚，也许，她是在高兴吧。

克里夫·哈德森
-Cliff Hudson-

70年代对美国来说，是噩梦般的10年。

1971年，美国开始了经济大萧条，水门事件令政府威信丧失。1975年，美国事实上承认了战败，并从越南撤军。越战的失败，使人们失去了自信和希望。正义的战争变成了错误的战争，英雄一样的士兵，被烙上了残杀越南平民的印记。有着这样经历的退伍老兵，从越南回到美国社会以后，出现了很多自暴自弃的行为。战场上的悲惨遭遇使他们只能依靠酒精和药品生活下去。

克里夫·哈德森，就是越战退伍军人中的一员，面对战争带来的噩梦，他并不没有依赖酒精和毒品，而是积极回归社会。这都亏了家人和朋友们向他伸出的援助之手，他们付出的艰辛，是常人所想不到的。其他人之所以会依赖药物，也是因为得不到周围的理解，孤独所致吧。如果没有这次的恐怖事件，也许他会以一名慈祥父亲的身份而终老一生。

最直接的导火索就是孙子的死。和孙子一起来到购物中心的克里夫，被卷入了恐怖事件。他试图逃脱，但是孙子却成了僵尸们的食物。不能接受这个残酷现实的他，开始逃避现实。

被无数僵尸包围的紧张感，使他想起了越战中的恐怖瞬间，他又变成了当初的那个凶暴的士兵。如果没有那场战争，也许一切都不会发生……战争已成为过去，31年过去了，但是，在他的心中，其实战争还没有结束。在临死前，他想起了曾经关心自己的家人。

那场刻骨铭心的战争随着克里夫的死而结束了。但是，美国人面临的战争才刚刚开始。

拉里·简
-Larry Chiang-

拉里·简是购物中心内一家肉店的店员。对工作非常的认真负责，别人厌恶的切肉等工作，他总是抢着干，因此受到同事的信赖。他对自己所从事的工作十分自豪。

但是，当无数的僵尸漫步在购物中心的时候，他变得精神异常，开始袭击僵尸和人类，并将他们身上的肉切下。

肢解遗体，是刑事案件中所经常遇到的。强烈的憎恨使他们不满足于仅仅杀死对方。但是还有两个其他的例子。

首先，是将遗体的各部分放在固定的地方，这种情况下，找到所有的肢体就需要一定的时间，罪犯可以利用这段时间进行逃亡。

另外一种，是将遗体的一部分长时间保存，为了使其不腐烂而放入冰箱冷藏，从而使那个人永远属于自己，这是一种变态的爱情行为。

前一种犯罪属于有计划的智能犯罪，后一种犯罪的情形则属于精神异常者的变态行为。拉里就属于后一种，精神上有某种缺陷。

拉里并不是纯粹的美国人，当看到数不清的客人来肉店买东西，说着自己所不能明白的语言的时候，却没有人能作为自己倾诉的对象，于是他只好用拼命的工作来释怀郁闷的心情。

但是僵尸的出现夺去了他的工作，他的内心受到了严重的打击，于是他开始在僵尸和人类的身上演示自己所熟悉的工作——肢解。

肯特·斯旺森
-Kent Swanson-

威廉梅特的年轻摄影师肯特·斯旺森想拥有一个美好、富有的未来，于是，他把一些虚假消息卖给街头小报和新奇杂志，依靠这种手段赚取一些报酬，于是，他觉得自己俨然已是一个一流的新闻记者，自信心开始极度膨胀起来。

总是对他人使用轻薄的口吻说话，谁也瞧不起，所以大家普遍对他没有好印象。在寄生蜂横行的小镇，他深信自己会安然无恙，于是开始用手中的照相机，疯狂拍摄那些僵尸们，并以此为乐。

但是，遇到了真正的摄影记者弗兰克以后，他受到了刺激，愤怒和焦急使他开始做出选择，"找个普通人，让他被僵尸咬到，然后拍摄他变僵尸的瞬间，打败那个记者"。

确实，这是一个很重要的新闻题材，但是，却是他用犯罪换来的，于是为了灭口，他开始屠戮目击者，但是却受到反击，命丧黄泉。

在现实社会中，显示欲强的人遇到威胁到自己地位的人以后，会不计后果地展开对此人的攻击。肯特恐怕这种欲望特别的强烈，于是才开始发狂的吧？对一个这样的摄影师来说，看到镇子被僵尸蹂躏，恐怕会拍手称快吧。

另外，这种类型的人，为了表现自己，一般都会制造一个素材，自导自演进行拍摄，但是一旦露馅，无疑是自取灭亡，所以必须十分的小心。如果肯特放弃与弗兰克进行比拼的话，也许他还能保住自己的一条小命也不一定。

罗格·霍尔
-Roger Hall-

杰克·霍尔
-Jack Hall-

托马斯·霍尔
-Thomas Hall-

美国是一个允许自由持枪的社会，枪击事件几乎随处可见。

有件事日本人应该记忆犹新，1992年，一个留学美国的日本学生去参加聚会而进错了门，被那家人用44口径的手枪击中胸口毙命。

在这次事件中杀人的被告，被判正当防卫而无罪释放。自卫可以使用枪械，这也是美国的法律。

从1999年科罗拉多州两名高中生的枪击事件，到2007年弗吉尼亚枪击事件，年轻人的激烈行动，引起了美国乃至世界的广泛关注，对应不应该持枪展开了激烈的讨论。

这次的"猎人者"事件，是罗格、杰克、托马斯父子三人在购物中心遇到了数不清的僵尸，于是用狙击步枪开始向它们射击。父子三人就像是在狩猎一样，他们最初一定是为了射杀僵尸才来到购物中心的，进行了一段时间的射杀以后，渐渐麻木不仁，终于把枪口对准了人类，第一个号召大家这样做的，正是父亲罗格·霍尔，他是罪魁祸首。

善良的市民怎样才能在面临枪击的时候保护自己呢？只能是自己也准备一把枪，仅此而已……

波尔·卡森
-Paul Carson-

波尔是一个很难与社会进行交流的，将自己藏在一个壳中，与社会隔绝的家伙。平时害怕与别人对视，害怕与任何人接近。

这个内向的青年那天是出于什么理由前往僵尸云集的购物中心的呢？不得而知，这个连别人的眼神都害怕的怯弱的人，看到大量没有感情的僵尸的眼神的时候，会害怕成什么样呢？

恐惧到达顶点的时候，就会爆发出惊人的破坏行动。

就像一些缺少自我控制能力的年轻人，在受到刺激后，会作出很出格的行为一样。

终于可以在这个曾经隔绝自己的社会中为所欲为了，波尔制造了炸弹和燃烧瓶，并把炸药绑在遥控车上进行操纵，由此可知，波尔的智商相当的高，并且，制造炸弹和燃烧瓶都需要一定的专业知识。所以，也许波尔早就有破坏的欲望，只是一直在寻找机会也有可能。

提到复仇，在一份报告中知道，波尔曾经受过别人的虐待。有异常举动的人，他们中的相当一部分人都在小时候受过肉体或者精神上的虐待。可能波尔在上学的时候就成为了大家争相欺负的对象。

长头发、高度近视、阴暗的性格，这种人不被欺负才怪，再加上双亲的溺爱，精神上得不到成长，渐渐使他不能与别人沟通。

为了掩饰自己被欺负的真相而将欺负而说成是虐待，想扮成社会的受害者而逃避制裁，波尔的报告中也有这种可能性的存在。

与其他精神异常者不同的是，在购物中心的他，接受了别人的劝说，情绪渐渐稳定，他与那个劝说他的人作了一个交易，用自己身上的贵重物品作为交换，对方要对波尔的罪行保密。知道波尔曾经是个任人宰割的孩子的那个人，此时却十分的害怕。

前面已经说到，波尔是这次为数不多的幸存者之一，虽然对其心理做了一定的分析，但是，深一步的探寻，只有见到他以后才能下结论。

肖恩·基南

-Sean Keanan-

现实是，即使进行了仪式，也不会让僵尸们撤退，但是信徒们并没有怀疑肖恩·基南的话，而是忠实地执行了这一命令。

所有的邪教教祖都无一例外地认为自己是正确的，肖恩·基南也沉浸在自己的幻想之中。

他把所有批判自己和阻碍自己活动的人全部当成敌人，最后终于以绑架市民进行祭祀的悲剧而告终，即使犯罪，对他们来说也是正常的。

邪教的思想乍一看很有蛊惑力，但是邪教的教祖都是偏执狂而决不是救世主。

邪教是现代社会的一大问题，邪教就是否定现有的一般社会道德，拥有一部分特别忠心的信徒的集团。

邪教集团的特征之一是用特别的信条来对信徒进行洗脑，经常使用的手段就是利用信徒的恐惧心理，告知“世界纪将灭亡”、“会出现极大的灾难”之类，煽动他们相信自己的教义才能解脱。

接受洗脑的人对教主的忠心会远远大于对家人、朋友的信任。从社会中孤立或引起家庭的崩溃。邪教通常要求进行集团生活，被他们夺走亲人的家庭通常会与邪教集团展开冲突，从而演变成社会性的抗议行为。

现实生活中有1978年吉姆琼斯的人民圣殿教、日本麻原真晃的奥姆真理教，最后都演变成一场悲惨的灾难。

大规模集体自杀行为的出现，是由于教众对教祖言行过分轻信的结果。

越狱犯

-Prisoner-

“一群不知姓名的囚犯”，正如报告上所说的，这是一个从威廉梅特的监狱里跑出来的暴力团伙。

根据罪行而分别派往不同的监狱当然是很正常的，但是，也有为了腾空地方而提前释放一部分犯人的情况发生。由于尊重人权的重视，只要没有虐待人的看守和暴力倾向的囚犯，监狱的生活环境还算是不错。

这种情况造成了犯罪率和二次犯罪不断上升。

从威廉梅特监狱逃走的罪犯，乘坐着偷来的吉普，并没有选择逃离这个僵尸横行的小镇，而是向僵尸大量聚集的购物中心驶去。为了过瘾而袭击僵尸和人类。

用吉普上的机枪向僵尸群射击，遇到幸存者，则下车用球棒追打他们，监狱中的拘束被一挥而散，为了获得快感而不计后果的对人类进行攻击。

但是坏蛋们分工明确，有人开车、有人瞭望、有人负责射击，并且能够从僵尸群中找到幸存的人，这样看来，他们并非精神异常。

寻找坏人结成同伴，攻击弱小人群，

侵入购物中心以后，他们本可以脱去囚犯的衣服换上自己喜欢的服装，但是并没有这么做，因此可以看出，他们已经习惯了囚犯的生活。说不定，他们之中有人在监狱的时间要比在外面的时间还要多。

这样的坏家伙当然不能坐视不理，有正义感的人一定会将他们铲除，但是，过一段时间又会有同样的人出现。“恶”是不会从世界上消失的，就像害虫不会被消灭干净一样。

斯蒂文·查普曼

-Steven Chapman-

斯蒂文·查普曼是威廉梅特购物中心里超市的店长。恐怖事件发生以前，他只是一个普通人，负责商品的在库盘点和对懒惰的店员进行说服教育，被这样的琐事烦恼着。

为什么这个普通人会把购物车装上刀子，胡乱的袭击人呢？

斯蒂文的言行很有这么个意思，他有着强烈的潜意识，不惜用自己的生命来守卫超市的商品。

激烈的攻击性和对商品的强烈占有欲，与通常意义上说的“偏执狂”很像。这种人经常会产生错觉，“有人在偷听我的谈话”、“有人要在自己的店里捣乱”，产生这种莫名其妙的想法。

恐怕在他的脑中会这样认为，店里所有的人都想将这些属于自己的商品占为己有。

任何人都有自己认为最有意义的人或物，就像一般的父母对小孩的感情一样。对斯蒂文来说，超市就是他的全部，这个威廉梅特最大的超市，这里就是他全部的人生价值。

在我们的社会中，像斯蒂文这样的人并不在少数，把工作作为自己人生的全部，工作成果另一方面代表了自己的人生意义，听上去有些诡异，可斯蒂文就是这样一个被功名心驱使的男人。

从《魔界村》到《勇闯尸城》，为您讲述

CAPCOM 僵尸的变迁史

依靠人气游戏《生化危机》、《勇闯尸城》的成功，CAPCOM俨然已经成为如今日本僵尸游戏的霸主。下面将为您讲述，CAPCOM这一路所经历的僵尸的变迁史。

作为杂鱼级怪物出现的僵尸

说起CAPCOM最初的僵尸作品，应该要算1985年的街机游戏《魔界村》了，这款以操作主人公打倒众多怪物的动作游戏，以极高的难度，令众多游戏玩家张目结舌。（即使是这样，大家依然乐此不疲的玩着。）

虽然僵尸作为敌方角色的一种，在《魔界村》中登场，但是它甚至连杂鱼都算不上，有的人几乎没有察觉到《魔界村》中有僵尸的存在，这也难怪，这样一款龙与恶魔等巨型妖怪横行的幻想游戏，像腐尸一样的家伙，又怎么能引起别人的注意呢。

僵尸=杂鱼的公式似乎已经深入人心，并被众多的RPG游戏所采用，即使偶然作为BOSS登场时，也仅仅是狐假虎威、虚有其表，难怪在CAPCOM的RPG新作《龙战士》中，僵尸仍然摆脱不了杂鱼的命运。

终于拥有了自我的僵尸

僵尸们在1994年发布的街机格斗游戏《恶魔战士》中，终于咸鱼大翻身，一举摆脱了杂鱼级的命运。在《恶魔战士》中，僵尸扎贝尔以一个老朋克歌手的身份登场，展示出了极强的个性。之前登场的僵尸全部无一例外，都是邪恶的象征，而《恶魔战士》则让大家对僵尸有了全新的认识，也一举颠覆了“僵尸=恶”的这一传统观念。

在幻想世界中毫不起眼的僵尸，通过某作品一跃成为人们谈论的焦点，这就是1999年发售的《生化危机》。

《生化危机》与以前的作品完全不同的地方在于，僵尸被搬到了现代的舞台上，虽然在电影中经常能看到在现代复活的僵尸，但是这次，玩家终于可以在游戏中亲自体味恐怖的感觉了。与幻想中的僵尸截然不同，真实的、鲜血淋淋的僵尸全新粉墨登场。

亲身玩过这款游戏的人一定会知道，《生化危机》中的僵尸不只是外表真实，它们还具有“动作缓慢”、“智力普遍低下只会袭击人类”、“被僵尸攻击到也会变成僵尸”等特点，在故事中还对僵尸的产生作了铺垫：它们是受到病毒感染而产生的。绝佳的点子加上主机优异的性能，使《生化危机》系列获得了极大成功。

真实系僵尸的进化

随着主机性能的提高，对僵尸的描写越来越趋于真实，《勇闯尸城》就是一例。

魔界村系列



1985

1985年　魔界村（街机）
1988年　大魔界村（街机）
1991年　超魔界村（SFC）
2006年　极魔界村（PSP）

1985年发布的《魔界村》有着大量僵尸和恶魔登场的独特场面。“只能防御一次的铠甲”、“2周目才能看到真正的结局”这些都是本作首创的系统要素，并被后代作品继承。

龙战士系列

1993



1993年 龙战士（SFC）
1994年 龙战士II（SFC）
1997年 龙战士III（PS）
2000年 龙战士IV（PS）
2002年 龙战士V（PS2）

1993年在SFC上发售的幻想RPG游戏，游戏系统独特，主人公可以变身为龙、与特定的伙伴可以进行合体。成为CAPCOM具有代表性的RPG系列之一。

恶魔战士系列

1994

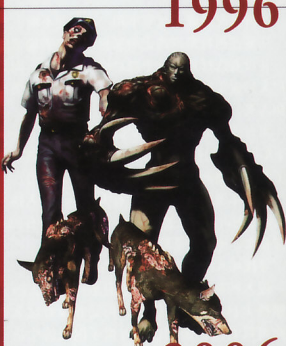


1994年 恶魔战士（街机）
1995年 恶魔战士 猎人（街机）
1997年 恶魔战士 救世主（街机）
1997年 恶魔战士 救世主2/恶魔战士 猎人2（街机）

这是1994年在街机上登场的一款对战格斗游戏，新的操作系统大大增加了操作感，登场角色全部是传说中的怪物，诞生了很多人气角色。

生化危机系列

1996



1996年 生化危机（PS）
1998年 生化危机2（PS）
1999年 生化危机3（PS）
2000年 生化危机维罗尼卡（DC）
2002年 生化危机0（GC）
2005年 生化危机4（GC）

僵尸游戏的巅峰之作，特别是第一作，震撼的画面、独特的操作系统为大家带来了从未体验过的恐怖感，将大量玩家吸引，一跃成为CAPCOM的当家游戏。狗和乌鸦等动物僵尸、暴君等原创怪物，这些都是本系列不可或缺的要素之一。但是《生化危机4》有所不同，主要怪物由僵尸变成了寄生的生物。

勇闯尸城（Xbox360）

2006



CAPCOM谱写的僵尸游戏的新篇章，画面中同时出现大量的僵尸。充斥大量对白的剧本、以“人类比僵尸更可怕”为主题的故事，使这部僵尸游戏尤为不同，在本作中你还可以使用各种武器如枪、割草机、垃圾桶等。也许只有在《勇闯尸城》才能体会到这些。另外本作的故事与其他僵尸类游戏相比，有着很深刻的内涵。



天上冷飕飕，地下滚雪球。有馅是包子，没馅是窝头。先来这么个定场诗，咱们这期的闯家又和大家见面了！前面这首"糖诗"取材自民间传统艺术家郭大爷的某次演出，正好也表现了近期的一些大事。注明一下，我写这个开篇时还没过春节，尽管各位看到时已经是年后了。这会儿北京可是够冷的，然而天空却异常晴朗，很难看到有云彩，就更别说下雪了。南方的读者们，特别是湖南、安徽等地，一定对这个冬天记忆深刻吧。那么大的雪可是在北方也少见啊。估计是老天爷打了个盹儿，把雪给下错了。希望大雪赶紧清除，全国人民都能过个好年吧。

■继续闲聊

最近这几天公司不定时停电，搞得我们必须准备好各类掌机，以备停电时拿出来消磨时间。结果发现大家在玩游戏的时候比上班还要安静，果然都是群玩家，还是玩游戏的时候最专注啊！

北京房价一个劲儿地涨，小沛今年还打算买房呢，算下来哪怕买个郊区二手房，光背债也要背十多年呢！看来仅靠当前微薄的收入是不行了，有没有哪个游戏店需要形象代言的？或者谁买主机需要帮助的？咳，今年必定是辛苦忙碌的一年，变成房奴的感觉真是遭透了。

腊月二十三是小年，编辑部里面就这一天该吃什么进行了一次小范围的讨论。小沛隐约记得应该吃饺子，但北斗觉得冬至刚吃过，应该不会这么频繁。著子同学没有给出什么意见，大概是学究派比较严谨，对于不太了解的东西不会轻易发言。但最终，著子和北斗讨论了一会儿，告诉我他们研究的结果，那就是过小年应该吃窝头咸菜……

春节前的最后一次娱乐就是去电影院看《长江7号》了。不过这次的电影好像不像从前那么搞笑，星爷在慢慢摆脱无厘头的套路，而更多开始注重寻常人的内心挖掘。大概是年龄增长的缘故，周星驰的电影越来越不搞笑了，期待下一部吧！

■关于大墙的最高指示

鉴于投稿数量众多，大墙已于前两期增加了刊登作品数量，同时为节省空间，统一按16开比例来刊登画稿。那么以后的作者请尽量按照这个比例作画，之前投稿的作者也不必担心，凡是好作品我们都会登，不过我们会对原作进行尺寸裁减，还请大家见谅。



眼看就要走出大学校园了，感觉四年时间也太快了，每天都会觉得还有很多东西要学，总觉得对自己没什么信心，不知你的大学生涯是什么样的，很想了解一下。 ——山西太原 刘智

小沛■大学是踏入社会前的准备阶段，除了学习书本知识，还要了解与人相处的学问。就我的体会而言，大学里的课程对于未来工作只是一种辅助。除了特别对口的工作外，大家在踏进工作岗位后还是要再进行学习的。大学的四年比中学的六年要显得珍贵，因为中学学到的东西是为了考试，对于工作几乎没有什么帮助。而大学里学的就是谋生，关乎将来的生计前程。对自己没信心不是你一个人的问题，可能很多快毕业的学生都有这个苦恼。有这个想法就是因为缺乏社会经验，不知道将来工作之后如何才能胜任。不过稍微担心一下也就得了，大胆面对才是解决之道，以后慢慢学着融入进去，相信任何人都会很快适应。

我的大学生涯并不特殊，说来觉得乏味。工作比较早让我比别人更快地接触到了校外的生活，但同时也让我倍感压力沉重。建议大家在学习期间一定要努力，而且要拓宽自己的知识面，能够有机会接触社会的话，就不要放过这个机会。大学毕业后，人生算是进入了一个新的阶段，别人的经验未必适合自己，大家都好好努力吧。



我知道你有一部PSP，上面的游戏好玩吗？推荐几部好吗？你喜欢玩PS2、PS3、还是PSP呀？还有好多人一直都在说《零》，这是什么主机上的呀？你们闯家的征稿的稿费多少呀？我想挣点钱买PS2或PSP。 ——新疆阿克苏 张亚辉

小沛■“PSP上有很多好游戏，数量虽然没有NDS多，但如果想要都玩一遍的话，也得有几年的时间，而且PSP上的PS以及其他模拟器都很完美，温故一下老游戏的感觉也是不错的。以下我就大体推荐几个，格斗类当然要推荐《铁拳DR》，动作RPG类推荐《最终幻想7核心危机》，赛车类推荐《山脊赛车2》，动作类推荐《战神》和《大蛇无双》（快发售了），还有好多大作呢！我在这里已经推荐不过来了，像什么《WE2008》、《王牌空战X》、《合金装备》等等知名大作，还有《圣女贞德》、《啪嗒嘭》之类的原创优秀作品，都是非常值得玩的。

我喜欢PS2和PSP，因为买得起，游戏也多。

《零》是TECMO推出的恐怖游戏系列，在PS2和XBOX上都有。

很遗憾，闯家中刊登的来信是没有稿费的，想要挣稿费的话，可以投稿《大墙画廊》，或者参看我们每期的征稿启事。



哇！太棒了！16日正好就是我生日啊，电软就是我生日礼物！16岁了！我看电软的电龄也快一年了，可我从来没进过家！让我进家吧！我要进家！这是我的生日愿望！

小沛哥！把钥匙给我我要进家！感冒了！正好进家暖暖身子。小沛哥！我是个生化迷！能不能搞个生化的全家福给我，正反派都要！小沛哥！我要进家！ ——北京 刘晓玮

小沛■因为信件积压所导致的时间延误，你看到我回信的时候，生日早就过去了，恐怕连“满月”都赶不上了，不过我还是要补助你生日快乐！花季少年啊！令人羡慕！



蓍子

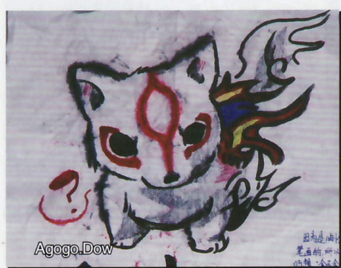
●某天外出时，和友人同去一家专做咖喱的餐厅用餐。遍览菜单，发现有“炸鸡块咖喱”。在下从小爱吃炸鸡，便不假思索地点了这道菜。片刻之后，在下的菜先送了上来。由于正闲聊至兴头上，当下也没细看，抄起勺子就吃，可吃了几口发现，面前的咖喱中并没有炸鸡块的踪迹。正疑惑间，友人的菜也送了上来，碟子上赫然放着几块炸鸡，这才发现是服务员送反了。由于怕麻烦，当下决定将错就错，送什么吃什么了事。可是，由于喜欢的东西没吃到，在下的心里到底留了个惦记。

●几天之后，在下实在忍不住想尝尝“炸鸡块咖喱”的味道，就独自一人又跑去那家餐厅。这次炸鸡块顺利摆到了面前，可吃过之后才发现用油偏大，味道并不算好。看来，“东西只在没得到的时候才最诱人”一点不假。

●……话说回来，这么大岁数还被吃食搞得团团转，着实是有点没出息。



过年了，祝小沛与众小编新年快乐！这是我第一次寄回函，感觉写回函很麻烦（我知道你们在看的时候也更麻烦，可能或许是我不习惯写信吧！）真希望在某年某月某一天，《电软》会变身成一本电子书，点开后会在空中显示页面，就像是在超薄的触摸液晶屏幕浏览网页一般，而回函就像在论坛发帖回帖般地轻松，好期待能在中国实现这个梦想啊！！ ——广东惠州 sheep



小沛■我看回函的时候并不觉得累，而且还觉得很有意思，但回信的时候就有点头痛啦，毕竟每期都有近20封信要回，这种忙碌很少有人可以体会吧。所以啊，看在小沛这么费劲回信的份上，大家的回函也要稍微用心一点，写得少没关系，起码字要写清啊。科技的发展很快的，我小时候特别希望能有一台画面不亚于FC的掌机，结果还没有10年的时间，掌机的画面都快赶上PS2了。你的想法在10年之内实现的可能性并不是没有，说不定这个技术将来还是你发明的呢。我不是开玩笑，世事无绝对啊。



看到现在PS3、XBOX360、Wii……唉。而我现在只有一个PS2而且封印未被解除，许多好游戏也没法玩上，我发誓高考结束我一定要买PS3！！！对了，为什么不出本《真三国无双5》的特刊呢？我觉得真355的人物好漂亮啊，还有，还有为什么不出生化的小说呢，而只有寂静岭的小说，我不喜欢这个游戏。所以赶快出生化小说吧！ ——黑龙江牡丹江 杨云天

小沛■高考结束的假期简直就是游戏的天堂，那种前所未有的放松感觉令我至今难忘！买个新游戏机来慰劳自己是很多人的选择，不过挑一台适合自己的主机才好。我可不是说PS3不适合你，千万别误会。

《真三国无双5》是个看起来还不错的游戏，但玩起来就不是那么好了。出本特刊倒是不难，可我们也要考虑销量啊。终归真正玩到这款游戏和真正喜欢这个游戏的人比原来的4代、3代要少多了。

生化危机的小说到底有没有我不太清楚，因为我们刊登的小说也不是我们自己编的，要是我们手里有生化的小说，那么肯定就会刊登了。

我们每期刊登的内容都是尽量想满足不同读者的喜好，但很不幸的是，一本杂志无论如何也不可能同时满足全国读者的愿望。所以面对一些读者表示“不喜欢某栏目”的看法，我们也很无奈，因为也有部分读者表示喜欢这些栏目。对此，我们只有按照大家的意见比例来做出调整。大家应该发现了，我们杂志的栏目并不是一成不变的，很多旧栏目都没了，也有很多新栏目产生。我们的目的当然就是要不断地自我完善，永远以进步的姿态来回应读者的支持。



我可是第一次写信，一定要登出来啊！马上就要放寒假了，我又可以出去打工了，赚钱买我心爱的东西。我想要是赚了1000多，就存着买Wii；要是赚了八九百，就加点买NDSL，要是赚500以下，没办法打扮一下自己，买件新衣服吧！

老天保佑，让我多赚点钱。（一定要登啊，这样我以后才有动力嘛！） ——天津 李鑫

小沛■你的第一个愿望我已经满足了，那么就请继续支持我的工作吧。

我不清楚你现在的状况，不过真的很佩服你，可以为自己的理想去努力，而且对不同的未来有不同的打算。最关键的是你的心态，即便最终的结果不同，但你还能够获得同等的快乐，这是很多人都难以做到的。没什么可以帮你的，只有精神上支持你了。



话说家里尽是高三生的留言啊，那我荣幸地向大家介绍：本人，是高四生！今年高三的人可没福气再享受高四生活了，能赶上这最后一班高四车可真幸福。不过上高四的尽是怪人，而且大家关系也很平淡，因为大家都经历过一次了，眼中只有目标当然就忽略了周围的事物。 ——河北高碑店 李高杨



七曜

●回家过春节了，在此先为大家播送一则“天气情报”：近日来，武汉遭遇了建国54年来最长的冰冻期，低温雨雪天气居历史第三位，持续周期还创下了百年历史纪录，市内诸多道路成为“溜冰场”，积雪深达12CM。虽然这对于北方城市来说，也许不算大雪，但对于多年未见冬色的江城武汉来说，实属罕景。正是“忽如一夜寒风来，千树万树冰花开。”飞雪连天，霜舞月华，粉妆玉砌，银装素裹。记忆中很多年没有出现白雪皑皑的淳淳美景。喻情于时，寄情于景，提小诗一首，与大家同贺新春。

●飞雪迎春/七句奇文赞乡情，曜怀墨香暗袭人。飞霜狂舞楚天醉，雪染江城又一春。迎送千里缤纷客，新辞为赋贺来年。春色满刊尽芳华！

小沛说：小七同学的文学功底还不错，写的诗颇有古风，有机会小沛要和他切磋一下。



PERFECT

●很感兴趣大家的春节是怎么过的，家人朋友的聚会之余一定没有远离游戏吧，1月底开始大作泛滥，肯定没有多少无所事事的时间。其实本人觉得假期放到无聊才是真谛，否则长假过后一定很不适应。

●满怀期待地看了老无所依，结果因为翻译字幕的问题，许多细节被搞得一头雾水，越发感受到字幕对非英语人群的重要性，于是再接再励精心挑选了几近完美的版本欣赏，果然是不俗的影片，难怪都把它当作今年奥斯卡的最大热门，向科恩兄弟的宿命论致敬。

●本期关于DMC的特稿大家还喜欢吗？一般？不可能吧（笑）。这可是北斗和七耀牺牲春节假期的劳动成果，其实没什么可抱怨的，只是忙碌过后要是没能给大家做出一点精品，实在不敢面对大家。

小沛说：春节假期过后大家的精神面貌都有所变化，不过小P同学的变化不大，依然保持着良好的精神面貌，不像小沛，我好累啊……

小沛■高四啊！听着好可怕！高中三年已经是地狱般的折磨了，现在还要再硬着头皮读一年，除了祝福你一切顺利外，你也要保重身体啊。

听你的意思，是不是今年就不允许复读了？或者仅仅是你们学校的规定？这岂不是说考大学就只有一次机会，一旦GAME OVER就不能重新读档了？这实在太残酷了。



以前我上高中时，班里也有几个复读生，除了显得比我们成熟一点外，好像也是对学习比较专注。想想也是很正常的，终归是经历了上一次高考失败的打击，所以才会分外珍惜现在的学习机会。还有不到半年，你的高四生涯也要结束了，好好加油吧。



我是一名辽宁省沈阳市的高三学生，好幸运啊，我竟然考上了民航飞行员，录取分数又不是很高，高兴死了！两个礼拜后就入手了一台NDSL（NDS和PSP以前相继买，相继卖……都是为了学习成绩）每天溜溜小狗，逆逆转，生活也终于开始见亮了，哈哈。唯一需要注意的，也就是保护视力，维持目前的成绩什么的，真的轻松不少了。

——辽宁沈阳 张瑞洋

小沛■将来说不定我也会坐上你开的飞机了，记得给我打折或者免票啊。

你现在是比其他同学幸福不少，但将来的工作可是比较辛苦的。大概每个人的人生都很公平，求学的时候多受苦，将来的生活就可以多一些选择。民航飞行员这个职业很不错，不是很累，收入也较多，就是工作日程不固定，因此在照顾家的方面辛苦一点。不管怎么说吧，眼下的高三生活已经不是那么痛苦了，真是可喜可贺啊！

小沛的视力很不好，当初上高中的时候同班同学也有一个考上飞行员的，不过我就没资格去报名，600度的近视啊！现在整天戴着隐形眼镜去冒充正常人，据说高度近视也算是残障人士，唉，怎么我买票还是没有半价呢？



●熬夜通宵打游戏、写攻略……



呃，好歹我也是电软五年的小饭了，这个……闯家竟然比报纸还难上，这个……钱江晚报我都上了，闯家还是拒我于门外……不收我这个没人要的可怜虫。

开始怀念PS2一家独霸的单纯日子，PS2已经让我有种高不可攀的念头，而PS3、XBOX360、Wii这些有种拜神的冲动，游戏，离我真的那么遥远么？

看电软开始变得煎熬，游戏精彩却玩不到。想当初，兴冲冲捧着电软杀到游戏店玩PS2，和同学一起研究攻略的日子一去不复返。

一战友入手了SP、开始介绍许多神作给他，看他开心、沉浸在游戏中，自己有种甜蜜的感觉，这就是游戏的魅力。

——浙江杭州 陈曦

小沛■《电软》不会拒绝任何一个玩家，小沛热烈欢迎你！

PS2一家独霸的日子也让我非常怀念，因为那时候在一台主机上几乎可以玩到绝大多数的好游戏。而现在好游戏被三家瓜分，玩家对游戏的投入也被迫加大了。至于那些经济实力较差的人来说，甚至不得不放弃一些游戏。实在是惨啊！游戏离我们很近，但价格离我们很远。

其实我记忆中最喜欢看《电软》的时候，就是上高中那会儿没有主机的时候。因为没有主机，所以看着里面的介绍觉得非常精彩，从而产生很多玩到这个游戏的幻想。就像是看小说一样，自己的联想往往比看电视剧还要精彩。到后来自己有了主机之后，感觉《电软》就成了一本工具书，看看攻略、秘技之类。

喜欢游戏的人都容易感染周围的朋友，小沛自己的例子已经举过无数遍了，包括现在的女朋友，也是由原来单一的动漫迷变为了现在对游戏也颇为感兴趣的。本来嘛，好东西就是要推荐给好朋友的，多一点人了解它的魅力，我们玩家的队伍才会不断壮大。



记得上初中时，每次中午下雨，就借口不回家，到机房去打PS2，那时的那份感觉，好好啊！现在吧！上高中了，朋友们都不在一起上学，但住的很近，可惜他们的游戏梦都已不复存在，我也觉得没有当时玩游戏有劲了，果然，只要有人陪着一起玩，不管是什么游戏，我们都会高兴并快乐吧！唯独我还对游戏有着一颗向往的心，但是一路上好孤独，知音难寻啊！只有将我的这份孤独带到家中，小沛哥，让我上次一吧！回头寄台PS3给你！

——安徽滁洲 傅义举

小沛■每个人都有自己的爱好，也有选择爱好的权利。你那些同学现在不玩游戏其实也不见得就是不喜欢游戏了，很有可能是高中的学习压力太大，只有暂且将游戏放到一边。你有一颗向往游戏的心，我不知道是不是该鼓励你，或许你可以将它作为一个目标，而不是当下的主要任务。孤独感这个东西不好解决，但也不是拿它没有一点儿办法，那就是找到你和周围朋友的共性，然后渐渐学会融入进去。说起来简单，做起来难。反正上高中就是要经历这么一个特殊的阶段，很少有人能逃得过，所以你就要自己学着调试心态啦。

家里面是不会让人觉得孤单的，看看别人，或许遇到了和你差不多的问题，也或者有了别的难题，大家互相学习解决办法，是个不错的缓压方式。

最后，我实现了你上闯家的心愿，那PS3别忘寄啊，我让你上一整年都行啊，哈哈。



小沛，我买电软才有半年而已，而且现在妈妈也不让我买电软了，以后我可能就要和闯家说再见了，唉，真的

北斗

●春节回了趟家，虽然本人无力改变雪灾后停水停电的现状，可好歹也算是和老爹老娘同甘共苦了一把。比较遗憾的是没有倒腾些蜡烛啥的紧俏物资回去，再次错失发家致富的良机……

●中国对伊拉克的球赛被安排在年三十，考虑到本人脆弱的心灵再也经不起折腾，所以不但没有看球，连结果也是一个星期后才去看的：1比1，是个可以接受的结果。

●新鲜血液的加入使得本赛季状态低迷的米兰重新焕发生机，联赛冠军咱就不指望了，送给表妹也无妨，今年的欧冠冠军和明年的欧冠门票总得拿着吧……

●随着年龄的增长，愈发感觉到时间的可贵，于是决定今年开始每天必须玩游戏到十二点以后才睡。

●"我们虽然穷，但我们不说谎，也不打架；不是我们的东西，我们不能拿；要好好读书，长大要做个对社会有用的人，也会受到别人的尊敬的。"——《长江七号》



风林

●春节，PSP仓盖摔坏，Wii读碟不利，PS3手柄损坏……太糟糕了。

●今年居然神奇的收到了一百块压岁钱，我老大一把年纪了，还压得什么岁，再压也回不到18。

●本期起电击收藏将会陆续推出多档全新栏目，并不断改进，内容规模力求向"电软"靠拢，接下来一些大型专题企划会在各位家的电视上出现，希望大家喜欢，谢谢。

●下个月PSP有战神和怪物猎人，PS2有寂静岭和拉切特与克拉克，PS3有龙如3，360有双煞和维加斯2，NDS有忍龙、口袋战队2、樱花大战和影子传说2，好了，玩死算。

●本期PSP棒子里装载的游戏是：啪嗒砰、CCFF7、灵魂密码。

小沛说：风林的机子多，坏的也多。那台已经挂了的360现在已经成为桌上的摆设了。

不想刚进家门又被赶出啊。我玩的电子游戏全是在电脑上玩的，家长也不支持我玩，所以多次安游戏都在与父母打游击战。由于家庭因素就不写俺的电话和地址了望沛哥了解。如果有奖品的话那就送沛嫂了。我有QQ你们要不？把龙哥的电话给俺们问题户吧，要不然写信太慢让俺们感觉不到政府（龙哥）的爱呀。

——新疆库尔勒 苏越泽

小沛■我原来真的以为现在的家长会比以前开明些，没想到现在的孩子还生活在水深火热当中。那种扼杀孩子兴趣爱好的做法我是很不赞成的，这反而容易让孩子产生逆反心理，越是严厉的管教越是要去故意违反。好的管教要讲究分寸，适当控制是应该的，但绝对不能够禁止。

我的这点道理，相信是有科学根据的，只不过现在大部分家长都听不进去。没办法，要是家长开明一些的，大家就尝试多沟通一下。要是家长比较"不讲理"，那么大家只能稍微忍忍了，拿出成绩来为自己争取一些游戏的权利吧。

实在不好意思，在闯家里留言是没有奖品的。你的好意我心领了，下次投稿给有稿费的栏目时可以考虑把钱给我……

我们的工作总是很忙碌，平时上班没时间聊天，而下班之后我们通常就不会再上网了，因为白天用了一整天的电脑。所以呢，大家如果加了我们的QQ，而我们又没有办法回话的话，真的怕读者们误会，以为我们是故意不理大家呢。这一点等大家工作后就可以体会了。



本人第一次写信给你们，也是刚买电软不久（三个月前），没什么，希望能加入你们，成为你们一员，在这里向你们各位致个敬吧！希望能见证你们的风风雨雨，也希望你们把杂志越办越好。让世界都知道《电子游戏软件》。现在高三了，不容易啦！不过半年后可以买PS3也就值了，可最近苦恼PS3哪个版本好，40GB?60GB？80GB？我又想买PS2游戏，你认为呢？受人尊敬的沛哥！

——广东惠州 叶蜂

小沛■欢迎加入我们，即便还要等上几年。上次我接到一个电话，是从香港打过来的，说是某杂志的编辑，还向我们打听业界的一些消息，看来《电软》在国内起码已经有一定的权威性了。至于世界嘛，美国和日本我们是比不了，因为终归中国没有自己的游戏产业。等到中国有了自己的正规市场后，小沛和所有编辑都会努力让世界都认识《电软》的。

PS3最理想的版本么……我想应该是60GB版，没别的，就是兼容性最好，且硬盘容量也不小。你要是想玩PS2游戏，建议还是买PS2吧，因为PS3仅支持日版、美版、欧版等正式发行的游戏，并不支持"D版"，大家自己算算开销吧。而且即便你肯卖正版，关键是那些老游戏也没得卖啦。



沛哥，家里的装饰都用照片占了很大空间……还有，各位编辑的手札实在写不到字数的话都可以腾出空间多登登我们的读者来信啊！

自从叶子走后，沛哥接下叶子的重任后，一定很辛苦吧？看着沛哥尽量学着模仿叶子的幽默，叶子的口水泛滥……主持家真是辛苦你了。

还有一件非常不公平的事，其他读者都盼天盼地地等到海枯石烂就是上不了家，而有个别读者却常常在家中做客，真是好不公平，有句话说的好："爱电软有多深就要看他的电软有多厚和有多重！"我的电软全部加起来有木头那么厚，小沛那么重！看在这份上，沛哥就让我进一次家吧！

——河南昌江 黄韦华

小沛■家里的照片是为了装饰用的，就好比家里要有家具一样。编辑手札是他们个人写的，我要给他们预留出地方，因为不知道他们写多少，所以只能留出固定大小。他们写多了，我就删点儿，写少了，我就加点儿。其实我现在登的读者来信已经比原来多了，不信你就拿出以前叶子主持闯家时的杂志比比看。我自己不想说太多话，提到要点就好。

我现在的确很累，不过并没有模仿叶子的意思，我们的风格本来就差很多，而且我也希望能有自己的风格。我的话并不算多，但太少了又显得没诚意，反正是件很难掌握的事。

我原来就说过，进闯家的条件很简单。首先是字迹要清晰，连名字我都看不清，当然就登不了啊。然后就是写的东西要有点话题性，纯粹说几句"我想进家"的，实在很难刊登。我这期就登了一封，那是看在这位读者过生日的份上。想想看，如果满篇都是"我



●传说中的左拥右抱……

「闯关族讲笑话」

海南昌江县 黄韦华■

1、辣妹什么地方最香——腊梅处处香

2、哪位古人跑最快——曹操（说曹操，曹操到）

3、什么动物没有方向感——麋鹿（迷路）

4、茉莉花、太阳花、玫瑰花，那朵花最没力——茉莉花（好一朵美丽（没力）的茉莉花）

5、猴子最讨厌什么线——平行线，因为没有相交（香蕉）

6、象皮、老虎皮、狮子皮，那一个比较差……象皮差（橡皮擦）

7、木鱼掉进海的话会变成什么鱼——虱目鱼（湿木鱼）

8、狼、老虎和狮子谁玩游戏一定会被淘汰——狼（淘汰狼（桃太郎））

9、布跟纸怕什么——不（布）怕亿万只（纸）怕万一

福建永安 张晋■

一天，谱一个傻子在一个井口一直在喊："十三、十三。"一个人觉得很奇怪，就问他在干什么，可是那傻子不理他，还在喊着："十三、十三。"于是那人自己走过去，往井口里面看，那傻子突然一脚将他踢进井里，大喊："十四、十四。"

辽宁凌源 赵文磊■

一对同窗男女大学毕业不久就结婚了。婚礼结束后，新郎对新娘唉声叹气，连连说他们的婚礼阴差阳错。新娘不解地问："当初不是你追求我的吗？你心里还有什么郁闷的？"新郎回答说："当时我那张写着我爱你的纸条本来是想扔给你前排那个女生的，没想到力度不够。"

黑龙江牡丹江 杨云天■

水至清则无鱼，人至贱则无敌！武功再高，也怕菜刀。智商再好，一砖撂倒。走自己的路让别人打车去吧，穿别人的鞋，让他们找去吧。

江西九江 江航■

有一位老师通宵打麻将，次日来上课见黑板没擦，大怒道："今天谁坐庄啊？黑板都不擦。"

四川彭山 杨思宇■

一报童在街上卖报，边走边大喊："快来看，快来看，特大新闻，骇人听闻的诈骗案，受害者多达85人！"一个路人听了之后，立刻买了一份，可是找遍了报纸也没找到这条新闻，这时他又听报童喊道："快来看，特大新闻，骇人听闻的诈骗案，受害者多达86人！"

上海 张来■

损人长相篇：你长得很爱国；你长得很国泰民安；你长得很孟母三迁；你长得很有创意；你长得很马赛克；你长得很911；你长得很像车祸现场。

江苏启乐 张雨雷■

一日，小沛坠楼身亡，编辑部赶忙请来了柯南破案。柯南在环顾四周之后，看着猴子的桌下，说道："这里好像少了什么东西。"猴子赶紧说道："我的凉宫春日裸体手办没了。"柯南说："凶手就是你！你见小沛新交了GF，因此内心妒嫉。于是在小沛进入办公室之时用鱼线将手办吊至窗外，结果小沛为了手办，就从窗户扑了出去……"

猴子："……"

辽宁抚顺 卢任嘉■

一个和尚卖马，他对买主小沛说：我的马只能听懂佛语，你想让它快跑，你要说"阿弥陀佛"；想停下，就要说"般若波罗密"。小沛骑上马，叫了声"阿弥陀佛！"马就飞奔了起来。但刚跑了没多远，前面竟出现了一道悬崖，小沛大惊，赶忙喊："停！停！啊……般若波罗密！"马在悬崖边停了下来。小沛望着身下深不见底的悬崖，擦了一把汗说："刚才太危险了，真是阿弥陀佛……"

山东济南 王路■

从一楼摔下来，效果是"叭！啊……啊……啊……啊……"。而从十楼摔下来，则是"啊……啊……啊……啊……叭！"

想进家"，那么谁还会看闯家呢？



第二次给家写信，小弟这厢有礼了，最近小弟正在玩生化4，感觉相当的满意，游戏恐怖感的表达方式有了很大不同。玩游戏时很有投入感，电锯攻击很强力，有时给我的感觉是"这家伙怎么比boss还牛"我不禁这样想，要是哪一关boss是同时放出二、三十个电锯大叔或大妈那该多好，我就不信刺激不死玩家。现在我的游戏格言是：只要这个游戏我没玩过，那就是新游戏。要说的就这么多，快过年了，在这里祝各位小编及在电软默默工作的其他成员过个好年。

——广西河池 张宗卓

小沛■你说的很有道理……自己没玩过，确实就是"新游戏"。所以啊，小沛现在偶尔也会找些没玩过的FC等老作品来玩一下。

《生化危机4》里面的电锯大叔大妈当时也给我留下了深刻印象。记得那时我玩的是美版，也就是会爆头的版本，遇到电锯后被一下子把头切下来，当时真的很震撼呢。于是以后我见了电锯就扔手雷，或者用喷子把他们打倒，反正是不想近距离干掉他们。要是一次出现2、30个，那我真的就要愁死了。

虽然这封信刊登的时候已经是春节后了，但我回信的时候还没有过春节，所以还是要谢谢你的祝福！



拿到这期《电软》真是心潮澎湃啊，在冒着风吹雨打的折磨，"五顾报亭"后才捧起着本来之不易的《电软》，我受到的辛酸苦楚你们是不会明白的（擦汗中……），如果还不让我进家门的话，我真是买不瞑目啊（挥汗中……）。另外，小沛快将出版日期招出来，我实在不想再来一次这样的经历，痛心疾首啊！近日看了许多有奖竞答活动，突然很期待《电软》也办点此类活动，小沛怎么看呢？新年快到了，小编们也会休假吧，好像很不错呦！祝《电软》越办越好，销量冲新高！

——浙江金华 吴翰



●读者的力量！

小沛■说实话，到底什么时候出版不是小沛说了算的，这其中有很多不固定的干扰因素，所以啊，如果你想省点事的话，就考虑订阅吧。

有奖竞答似乎不太适合《电软》，我们能够问的东西大家应该都知道，那么也就是纯粹的抽奖了。抽奖的活动我们倒是有可能举办，但这就不是我们编辑能够决定的了。

我们当然也要休假，但为了休假，我们过节之前和之后都要非常忙呢。回这信的时候我看了看时间，已经是晚上11点了……

最后谢谢你的祝愿，我们会努力将《电软》做得更精彩的！



雪飞

●不知该说幸运还是不幸。节前某日单位突然停电，在没电的条件下大家依然在办公室坚持，眼看已到五点。因为没电 不能进行正常的工作，领导终于决定提前下班半小时。大家都手脚麻利地收拾东西出发，当我收拾完东西后临出发的 前一秒，突然眼前一亮，抬头一看来电了……

●春节被鞭炮炸得不敢出门，天性惧怕鞭炮的小狗小山把厕所霸占。出于好心，我陪它一起躲在厕所里，却发现它根本就不欢迎我。

●节过完了，太累，头脑也不灵光。明明是休息日，怎么到我这儿就比上班还累呢？七天长假没有一天能得到休息，个人认为应该在春节长假后再放上七天，用这七天来好好休息补充大家前七天的损失。

小沛说：魔王说的太有道理了，过节真的比上班还累，小沛现在就受困于节后的疲劳当中。



高三的费用真是太惊人了！就这12月份来说，花了近千元，以前我过生日到老爸那儿总是会拿250-300元的，这次却只拿了200元，最可气的就是学校的食堂那不成文的规定，凡离校2公里外的学生必须在校用餐。那也不是不可接受，可学校的三餐实在太难吃了，而且价格居然比外面的还贵，而且又吃不饱，座位又不够，有时候只能站着吃，学校领导说会改善的，但过了近一年半仍然没有丝毫的动作，还让我们住宿生交300元的空调附加费用，可我住进来半年了也没开过空调，可气！可气！真是太可气！由于，这些天手头紧，请小沛帮我把这张PG回函卡交给暗凌MM好吗？

——上海 徐雨冬

小沛■我无语了。可以说是满腔愤怒！学校这么做是为了教书育人吗？真难以想象这还是在上海？！对此，我不能多说什么，你们也不要太逆来顺受了，该向哪里反映就快点反映吧。

另外切记，学好书本上的知识就好了，至于这些不配为人师表的家伙，千万不要被感染，让未来的天空纯洁一些吧！

你的PG回函卡在分拣的时候已经给了暗凌，反正你就放心吧。



北京 陈骏周



各位闯家的哥哥姐姐们好，我买《电软》已经有快一年了，可我这是第一次鼓足勇气写回函，（怕写不好，所以一直没写）我是一个非常喜欢游戏的人，从小到大都是一样，特别是SONY，我是十分支持的，家里也有了PS和PS2两台主机了，PS3也在筹资购买中，可当PS3上市的表现十分令我失望，销量不高，而且又有好几个大作都同时在PS3和360上上市，难道PS3已经不再能像PS2那样辉煌了吗？我在本刊中看到了PS3超过Wii销售量，很是欣喜，我的目标就是收集SONY所有主机，小沛哥哥对现在的PS3是怎样看的呢？

——福建永安 张晋

小沛■很遗憾，PS3总销量连Wii的一半还没到呢。就三大主机的销售势头来说，360还是最差的，尽管



蔬菜汁

●这两天气温回升。夏天！说你呢，就说你呢，你赶紧的，快别磨蹭了，还等着下班儿玩球呢我这。已经看见NDS的大作《高级战争2》了，其实我希望《2》再晚点儿，因为《1》我都还没玩够呢，大家呢？你们对它的感觉会如何呢？是喜欢呢？喜欢呢？还是喜欢呢？（笑）。

●忽然想起一些话，本来应该在第一封手札上写的，写在第三封上（还不是开头处），不免失礼，还请海涵。在下蔬菜汁，我来了，……，想说什么的时候忽然不知道该怎么说了，真的。反正就是开场白、自我介绍之类的话呗，大家明白我这个意思就行了，还是留点地，写点儿实在的吧。

●从半年前开始，时不长的总是干呕，可难受了，二姨说这是我喝可乐喝多了，我冤，因为知道碳酸饮料会引起钙流失，所以很长时间我都没喝过可乐了，不过，看到PERFECT同学也经常犯这毛病，我就平衡多了。

●春节看了一遍《士兵突击》，很感动，我决定了，以后要多做些有意义的事。

比别人早发售一年，但销量已被Wii远远超过，而PS3也在逐渐逼近。PS3并不算彻底“失败”，只不过没有以前那么成功。最要命的是，索尼这次亏本太严重，似乎卖得越多就亏得越多，但不亏本卖的话又不能在市场上快速普及，所以现在索尼也是进退两难。不过随着主机成本不断降低，和游戏软件的逐渐增加，索尼还是会有喘息的机会。相信通过这次的教训，下一个PS4一定会比现在强很多的。



我们这里的掌机的拥有量也太少了，打个比方来说，在我们这个城市随便找1000个人问什么是PSP,估计有99%的人不知道。真是太难过了，在我们学校NDS的拥有量也就是3、4台，并不是没钱，买不起掌机或主机，有的人竟然说PS3上游戏太垃圾。不如回家玩他的电脑游戏，有的人买点卡花了两三千块钱，我真不明白为什么明明那些主机上的游戏比网络游戏好多了，为什么还有那么多人玩，而且我们城市只有一家电玩店，生意也很冷清，只能靠烧录GBA游戏赚钱，那些什么PSP，NDS，PS2都根本卖不出去，一年卖2、3台就不错了。

——山东胶州 胡凯钧

小沛■小沛不喜欢打牌，但承认打牌也很有趣，只不过我不喜欢罢了。小沛不喜欢京剧，但是承认京剧是国粹，有着很高的艺术造诣，只不过年轻人不喜欢罢了。小沛很喜欢游戏，但觉得游戏并不适合所有人，只是空余时间多的人喜欢而已。

网络游戏和家用机游戏到底哪个更好玩，这是不好比较的。就好比年轻人崇拜偶像，大家都觉得自己的偶像好，但其实别人未必这么认为。

别人花很多钱玩网络游戏，因为那是正版啊，咱们也就别觉得奇怪了。日本、美国的玩家在家用机上的投资如果折合成人民币的话都要好几万，甚至十几万呢……我这不是针对你，那些看不起家用机游戏的人也是不对的。当初日本人就说咱们中国人是一盘散沙，这个说法难道在游戏玩家中要再次被验证吗？团结才会有发展啊。

另外，如果一个游戏店一年只能卖2、3台主机就不错了，那么这个店早就关门啦。那样恐怕房租都交不起啊。可见，其实你的周围还是有很多家用机玩家的，还需要你仔细去发掘啊。



阿沛，因为前几天出门，所以攒下了三本书，这次一并把回函寄来，别见怪。

沛哥，前段时间去论坛看了看，看到一个在签名处写着“热爱生命，远离电软”字样的生命体，这个生命体发的言也全都是攻击《电软》的。这让我这个《电软》饭十分的不爽，所以请沛哥对网络管理员说封杀这样的生命吧！

沛哥，编辑部里有看台剧的吗？前些日子我就看了一部号称台湾历史上最长的电视剧《意难忘》，只有前168集，剧情很费，让人欲罢不能，特别是该剧深刻地反映了世上人心难测。所以在这里把它推荐给编辑部的各位，我想你们如果看了，一定不会失望的。最近老写错别字，看来以后在写回函的时候，得先打个草稿了。



辽宁营口 赵唯懿

——辽宁凌源 赵文磊

小沛■人人都有言论的自由，他想远离，那我们很欢迎。我们不在乎这种人所说的话，因为毕竟每个人都有选择的权利。但是在论坛上乱骂，那就是他的不对了，就好比一个正常人没有必要和疯子去争论一样，我们也没必要与其争论什么，还是对他的神志是否正常而担心呢。哈哈，开个玩笑。

《电软》是为全国的玩家们服务的，不喜欢游戏的人自然也就不喜欢《电软》，而那些看着《电软》日子一天比一天好所以心生嫉妒的人，我们就更没有必要管他了，我们只管走自己的路。有你们大家的支持，我们足以忘掉所有的不愉快。同时也会改进自己的不足，把杂志做的更好。

168集？那太长了吧！我前不久看了一部20集的《18禁不禁》……大家不要被名字误导了，其实讲的是高中校园的趣事，很有意思。其余的台剧我就不怎么看了，主要是没什么时间。

小沛也有提笔忘字的毛病，都是电脑害的。大家多写写字吧，中国5000年文明可不能被现代科技给毁了啊。



荇菜

●这个春节过得实在是不怎么样。之前为了买票的事情就折腾了好几天，等到回湖南的时候雪灾虽然已经差不多过去了，不过积雪还并没有化掉，甚至还时不时地停水停电。偏偏奶奶又生病住院了需要陪护，年三十晚上我是在医院里过的。初六赶回北京，又要加班加点的把这一期的工作弄完，连着在公司忙了两个通宵……都是这过年害的。

●另外要提的一件事当然是《恶魔猎人4》了。还是因为春节要回老家，所以也没什么时间去玩，到目前为止只是粗略地尝试了一下，感觉做得还是不错的。Exceed系统还是颇有一些想法，不过实在是太上级向了，用唯夜的话讲就是“CAPCOM对一闪的执念已经到了走火入魔的地步了”。现在刻苦修炼中，下一期的电击收藏应该会为大家送上比较深度的研究，敬请期待！

小沛说：荇菜这个人真是越来越不可爱了，写手札的积极性完全没有，小沛的耐心可是有限度的，下次再催你的时候要用武力了！



零羽

●春节，中国最传统的节日。在这合家欢庆的大好日子里，PSP版的《基连的野望 阿克西斯的威胁》也华丽的登场了。可惜本人家中电脑不争气，未能在第一时间体验到这款大作，实属遗憾。

●春节，一年中最忙碌的节日。走亲访友大串门儿，至少一天一桌席，接连几天下来也是筋疲力尽了。感觉还是五一、十一比较好，最起码能舒舒服服的在家里养上几天。

●08年也是充满了希望的一年，已经发售的《阿克西斯的威胁》初步试玩之后，感觉还算可以。NDS版的《无限的边境 机战OG传说》虽说是有打着OG旗号骗钱嫌疑，但做为首款RPG类型的机战游戏也是比较值得期待的。还有就是PSP版的《机战A》，不出意外的话，这款经典的复刻版作品还能为我们带来新的惊喜。

小沛说：像零羽同学这样有游戏激情的人越来越少了，小沛一有时间就想好好睡一觉。

「希望在明年《电软》看到哪些变化」

浙江杭州 陈曦■
更成熟、更贴心，赠品要抵制那些海报。真的，海报都可以塞满一抽屉了，又不舍得扔。

海南昌江县 黄韦华■
把绘卷那一页留给家算了，多登些读者来信。沛哥可以不回复，但是要多登读者来信啊！特别是新来的多照顾一下，常上家的读者可以不用再登了，要对每一位来信的读者一视同仁啊。

新疆库尔勒 苏越泽■
封面更新一点，赠品换一下嘛，至少给个日历之类的小东东。

河北高碑店 李高杨■
希望多见到一些关于日本文化的栏目，希望多登一些好文章。

天津 李鑫■
加长游戏厂商的新闻报道，多来点游戏周边和主机知识的报道。

黑龙江牡丹江 杨云天■
页数增多，赠品丰富多样，赠海报也行，但必须和《机战fan3》的海报同类。

山东聊城 王慧中■
希望版块更有现代化，多加些互动新闻，一些非大作攻略没必要写出来。

广西北海 蒋兴政■
1、封面继续华丽，排版、内涵更佳。2、要把《电软》全体人马全部曝光！3、希望《电软》的DVD画质更好一些。

上海 梁骏■
请多多介绍PS3的系列经典大作吧，每期都着实加上一点分量，还有PSP的份，如何？

河北滦县 张楠■
买《电软》已经成了生活的必须，只要再多加点PS2的攻略，其他一切都很好，希望继续保持！

北京 寇达■
能多介绍一些关于PS2的游戏，因为毕竟在国内拥有PS2的玩家相对来说还是比较多的。

河北张家口 徐翔坤■
增加一些怀旧的题材，照顾一下从FC玩起的老玩家。《电软》变成周刊。

重庆 朱康伟■
游戏大作攻略要每期一个，剩下就登怀旧攻略。

广东云浮 邓健■
三栖人，一定要有三栖人，很久没有看到了。还有可不可以附送一些PS3的别册啊。

大墙画廊



↑闪蝶 上海 JONY

整个画面感觉非常舒服，而且乍看之下还有些油画的效果，多日不见，你的绘画水平又有提高啊！



↑吕布 北京 周天硕

作为自创的人设，这绝对是精品。但如果套用在吕布身上，则缺乏共鸣，从相貌特征等各方面还是有差距的。



擎天柱 吉林长春 郭立刚

由于机器人的身体结构复杂，所以对于画面的动态效果表现有些欠缺，魄力是够了，眼神还不够犀利。



我&爱宠 北京 周天硕

暴鲤龙是我比较喜欢的水系怪物，这个机械的家伙也能在水里吗？看它的样子可是很不乖啊。



姐妹 北京 刘腾

有似曾相识的感觉，临摹的吗？虽然画面稍微皱了一点，但对整体影响不大，画面感觉很温馨。



海贼王娜美 辽宁锦州 VPMAX

海贼王的原画比较有个性，其实不太适合模仿。另外你抠图的技术还需磨练，人物边缘明显有些粗糙。



最速风速狗&追逐风的男人 北京 周天硕

估计你是很喜欢口袋妖怪，而且还颇有自己的想法，怪物们在保持了原貌的基础上，还多了点生气。



林明美 北京 张迪

好令人怀念的《太空堡垒》啊！不过我当时却不怎么喜欢明美，大概是明星的缘故，不过你画得非常不错。



德拉克拉 四川成都 吴杨

这是德拉克拉年轻的时候？果然是阿鲁卡多的老爹，长得真像，就是比他儿子多几分邪气，比较传神。

投稿须知：1、普通邮寄或电子邮件均可，但为了确保收到，推荐使用电子邮件。邮寄地址在目录页上，电子邮箱地址见本页最下方。2、所有来信必须写明真实姓名、地址、邮编、身份证号码，凡缺少上面任何一项信息者，来稿作废。3、使用电子邮件的作者，文件格式请用JPEG，画稿大小至少在800*600以上，但容量不要超过1MB。画稿比例请参照本期刊登作品。4、画稿严禁复制他人作品，临摹除外。5、禁止一稿多投。6、由于投稿量大，录用与否不另行通知，凡投稿后两个月没有刊登，即为落选。最后感谢大家对本栏目的支持，希望大家踊跃投稿。

□责/小沛

投稿须知：原投稿地址因故停用，新地址为：daqiang@magiczone.cn。刊登稿件奖励办法：一般画稿40元，获奖画稿120元人民币。

绘卷

但丁 Dante

VOL.18

这将是为大家纯粹提供一种欣赏的一页，我们每期会选登一幅不见于游戏本体的设定图，或者其它游戏相关的艺术绘画。缀少量文字加以解说，其余的，全交给您去品味体会。

□文/荇菜

原本以为是斯巴达或者弗吉尔重回人世，可画师却告诉我们这是很多年后的但丁。其实也难怪，他们三个原本就血脉相连。

三代里他是光着膀子跟敌人大打出手的毛头小伙子；一代里他是天不怕地不怕、大敌当前也要跟翠西调笑的热血青年；到了四代他张扬的性格依旧，却已经变成满脸沧桑的胡茬、处处用成熟来衬托尼禄青涩的“大叔”。只是不知道变成画里这样穿着严肃、头发一丝不乱的样子，还需要多少年。

然而不管变成什么样子，他都是但丁，现代的魔剑士。

豪游根 VOL.06

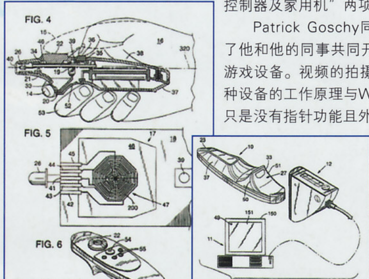
主持/北斗



树大难免招风 Midway员工状告任天堂抄袭专利

原Midway公司员工Patrick Goschy日前对媒体声称，动作感应手柄的创意早在10年前就已诞生，任天堂Wii所使用的动作感应手柄抄袭了他在1999年注册的相关专利，他可能将据此向美国地方法院提起诉讼。

Patrick Goschy曾是美国知名第三方游戏开发商Midway公司的一名员工，据他介绍，10年前他与Midway的另外几名员工一起开发了电视游戏使用的动作感应控制器，并于1999年在美国商标与专利局注册了“电视游戏动作感应模拟”和“使用加速器操控电视游戏的控制器及家用机”两项专利。



Patrick Goschy同时为媒体提供了一段视频，演示了他和他的同事共同开发的这个名为“加速控制器”的游戏设备。视频的拍摄时间是2000年，从画面来看，这种设备的工作原理与Wii遥控器手柄和双节棍手柄相同，只是没有指针功能且外形和使用方法有些区别。

显然，这段视频是由美国当地一家电视台拍摄的，但其来源现在尚不清楚。目前任天堂官方尚未对此事发表任何评论，此事最终是否会演变成另外一场针对Wii动作感应技术的纠纷现在还不得而知。



国产“克隆”主机再次改良，VII2登场！

日本任天堂公司的最新款主机WII，相信没有玩家会感到陌生了。而我国也有“精明”的商家推出过该主机的“克隆版”VII，最近，这家“强大”的厂商又再次推出了VII的改良型产品VII2!!

作为我国“自主研发”的新型游戏机机的改良型，VII2有着“重大”的改良——效果，其主机造型乍看之下竟然与一家日本游戏公司的经典主机如此相似。控制器（也就是手柄）方面的变化还是不大，基本继承了VII的风格。说到VII2最大的特点，那就是主机上加入了PORWER键！（即，电源开关），没想到我国的“克隆主机”也开始在细节上下功夫了。

其实VII2这款“改良型”主机也就是个新名称，除了主机本体的造型有所改变、还追加了外设的接口、支持外插游戏卡带以及3种很绚丽的颜色。但是作为一台主机来讲最重要的部分——游戏内容却没有改变。不知接下来再出VII3时会不会也是相同样子……







↑绚丽的颜色是一大卖点……



盗取巨额网络货币 日本网游少年被捕

2008年1月24日，日本警方逮捕了一名居住在日本福井市的16岁男子高中生，理由是该男生利用黑客手段在网络游戏中盗取了价值约合3600万日元的网络货币。

日本警方公开的资料显示，该男生涉嫌于2007年10月4日到10月6日间，用家中的PC通过网络上流出的内部程序非法登录网络游戏《洛奇（Mabinogi）》的日本服务器，盗取了包括原运营方职员在内的100人的ID。随后，该男生自行对密码进行解析，并使用其中10个ID连接到游戏内网络货币的购买画面，分13次篡改数据，合计盗取了3606万点游戏点数，价值相当于3606万日元。该男生除利用盗取的点数在游戏内购买道具外，还将这些点数以低价转卖给其他玩家赚取电子货币，在网上购买了游戏软件及图书券等商品。

用黑客手段诈骗是典型的高智能犯罪，一个普通的高中生通过非法侵入手段盗取上百人的ID，并自行进行密码解析，其电脑知识与技术令日本警方的调查员们都惊叹不已。该男生在供述中称，自己从初中时起就开始制作网页，对电脑非常熟悉，因此“试了10来分钟就拿到了点数”。至于实行盗取的动机，该男生称自己只是为了得到游戏中一件名为“高级哥特式礼服”的服饰类道具。

《洛奇》是由韩国游戏公司NEXON和devCAT开发的PC大型多人在线式网络游戏，在日本的运营方是NEXON Japan。另外，NEXON还于2007年11月公布了正在开发这款游戏的Xbox360版的消息。



←该少年想在游戏中购买的礼服。



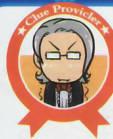
崛北真希对野比真情告白！

曾主演《野猪大改造》等日剧的著名演员崛北真希，1月20号在东京都为人气动画机器猫系列新作——《机器猫之野比与绿巨人传》配音时，向野比进行了爱之告白，崛北说，“野比与我意气相投，我们其实已经神交已久。”不知道是真有其事，还是临时做了准备，崛北当场对野比的种种兴趣一一列举，“野比喜欢翻花绳、睡午觉，他最擅长的是射击，这些也正是我的兴趣所在，我们有很多相同的地方。”崛北坦言，在现实世界中，她喜欢的正是这种野比型的男生，此言一出，在场众人无不大跌眼镜。



NDS曾推出过一部机器猫动画改编的作品——《野比的恐龙世界》，虽然那只是一款非常普通的动作游戏，游戏中也没有什么比较有意思的系统方面的突破，但是有一个地方制作得很有诚意，即其中加入了大量的机器猫动画，令机器猫FAN大呼过瘾。3月8日即将上映的新作《野比与绿巨人传》，相信也会在第一时间被改编成游戏，最近刚刚为NDS游戏《雷顿教授与恶魔之箱》进行过配音工作的崛北真希，不知道会不会在机器猫的游戏新作中，争取到小静的角色，以完成她多年来积压在心间的一个夙愿。

通过这件事我们知道，即使你有很多缺点、长相一般、学习不好，你依然有可能受到女性的亲睐，所以，野比们，不要丧失信心，即便没有机器猫的帮助，也要把握住身边的机会，不要让她溜走哦。说不定，你喜欢的那个女生，也像崛北一样，有着相同的兴趣呢。



三星推出XBOX360“士官长”吸尘器

XBOX360游戏《光环3》在北美市场已经发售482万本，在玩家中好评不断，游戏销量也一路攀升。精明的厂商一直都在捕捉着各种会对公司有利的商机，虽然三星并不是游戏厂商，但却一样抓住这一商机，推出了一款超级吸尘器。一般玩家都很难想象出吸尘器和光环3有什么关系，但厂商却巧妙地把二者融合，推出了一款令人意想不到的新产品。这款吸尘器是型号为SC9540的真空吸尘器。其形状和士官长的头盔相似度极高。也许是因为游戏中的士官长给玩家以强悍可靠的感觉，三星官网上对此产品的描述为“强力、安静”型。这款吸尘器打破了传统的外形设计，与热销游戏巧妙结合，可以像装饰品一样摆放在房间内，更可以表现出玩家对游戏的支持。不过个人认为包括那些《光环3》的狂热FANS们在内，肯定会有些人不愿意拖着一个士官长的脑袋打扫卫生……





官恩娜性感装扮代言中文版《失落的奥德赛》

香港乐坛最夺目的实力派女新人官恩娜（Ella）及日本女星木村乃，在香港会展中心出席了《失落的奥德赛》中文版的推广活动。两人穿上游戏中的女角服饰大玩性感角色扮演，官恩娜为配合游戏中的角色造型大秀酥胸，抢尽木村乃的镜头。官恩娜扮演的是莎拉，而木村乃扮演的是塞丝。当问到Ella是否会感到太性感，太暴露？她回答道：“其实这套衣服都很密实的，我的身材都只是跟其他女孩差不多，这是我第一次以角色扮演造型示人，如果要我穿木村乃那一套便不行了，我没有她那样好的身材呢！”由于天气太冷，有人打趣地问道是否会冻伤裸露的胸部，Ella即掩胸说：“没有，今日已做足安全措施，好密实。”





怪物猎人P2G迅龙毛皮腕带

预定于2008年3月27日发售的PSP大作《怪物猎人携带版2ndG》已经距发售日越来越近了，广大猎人们想必早已摩拳擦掌准备迎接新的狩猎盛典。而新游戏公布的代表性怪物迅龙无疑是玩家们关注的焦点，这条在新地图树海中出没的黑色飞龙以其凶猛的形象给人留下了深刻的印象。而近日CAPCOM官方公布了游戏的预约特典，这个特典礼品就是一条以迅龙为主题的腕带挂绳，挂绳以迅龙的黑色毛发为蓝本制作，采用了天然毛发材料，颜色和光泽方面都很讲究，银色的金属部分刻有游戏的LOGO，非常漂亮。整条挂绳给人一种野生的自然风味，就和迅龙那样充满了威猛的魄力感，将之戴在手腕上或挂在狩猎御用的PSP上拿出来玩一定非常拉风，想成为一名特级猎人的话这条腕带可说是不容错过的极品。

迅龙是《怪物猎人P2G》中预定新登场的怪物，其一身黝黑发亮的皮毛，凶神恶煞般的表情，及其那条极为拉风的长尾巴给人留下了极为深刻的印象，并且是官方公布的本作第一个新怪物，根据现在已知的相关情报，迅龙将成为最新一代的新人杀手，这个黑家伙将栖息于树海中等待猎人们的挑战。而想要获得精美逼真又非常符合游戏风格的“迅龙的毛皮”腕带挂绳需要在在CAPCOM官方销售网站e-CAPCOM上进行游戏预订，按照预约的先后顺序进行发放。皮带的素材是真皮，天然毛，尺寸约8.5厘米(包含头部分)。想拥有一条的玩家可要抓紧了。





《光环》电影版曝光士官长成配角

关于电影版《光环》的拍摄，之前由于对方解约的问题，目前还处于搁置阶段，但现在又传来了有关这部电影的新闻。我们都知道，在游戏中士官长是《光环》游戏中的绝对主角，那么在电影版之中呢？最近从Bungie传出的消息可就不那么乐观了，据Bungie的编剧Joe Staten表示，士官长在电影中将不再是主角，而是进入了电影版的一长串配角的行列。

Joe表示：“在讨论中大家都觉得最好让士官长成为电影中最重要的配角为好，因为在游戏中士官长一直都戴着头盔，从没露过脸。如果让一个戴着头盔的家伙在电影中做主角就很难表现他的各种感情，只能靠点头耸肩的动作来表现，这太难了。”

看来即便是在电影版中，Bungie也没有想过为我们揭开士官长头盔背后的真面目。在游戏中也出现过士官长摘下头盔的镜头，不过总是被制作人员用巧妙的运镜将其挡住了。现在电影版作出这一安排，士官长的真面目恐怕仍将无法让我们一睹其“芳容”。



↑看来即便是在电影之中，我们的士官长也没有打算要摘下头盔来。



春节买机不被宰？难！

春节前毫无疑问是小卖店一年里生意最红火的时间段，不过与此相对应的是今年雪灾造成货源不足，导致今年游戏软硬件价格直线拉升。除了一些商品的确是因为数量少而被炒到价格高位外，绝大部分主机及游戏都是因为运送问题而使得提价幅度高出了往年。比如PS3主机，40G版在年价格已经探低到2600元，而随着春节的临近，价格几乎在一天之内就回到了3300元的历史高位，这样的价格已与前段时间80G版相同，贵了1/4还多。而另一台热得亮红光的主机360也同样没有逃脱涨价的命运，12月份2700元可以交易的新版主机也爆出3250元的新高。

作为新一代主机价格走向稳定的时期，购买次世代主机毫无疑问成了春节前很多玩家要做的事，而这次的缺货提价的直接诱因跟雪灾有着很直接的关系。运输的困难使价格波动更加敏感，本来就已经热得发烫的产品因为运送不到内地而使得价格一再提高。

另一方面，产品数量无法满足消费需求也令商家即使价格高抬仍旧轻松出手，这样的情况最明显地出现在1月31日发售的PS3版《恶魔猎人4》上。游戏带特典一套从450涨到520，再飚到550，最后直接拉到600以上仍旧有交易。简直可以用恐怖来形容，玩家如此狂热的购买热情也令批发方措手不及。用小卖店的话说：一天一个价，今天不买明天准没货。这样市场行情热度，让人感叹不已。很显然我们已经不能再拿消费力不足再去搪塞什么……

“不等到节后落价，就要在春节当冤大头”的大有人在，好不容易的假期，就算多花点钱也值得吧。



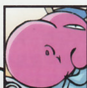
龙哥热线

这是一个无比神奇的冬天，我国北方晴空万里，南方却暴雪冻雨不断，莫非这就是传说中的世界末日？

幻想去广州火车站卖泡面趁机大赚一笔的龙哥

龙哥，《牧场物语》是哪个公司出的？什么时候出新作呀？为什么游戏中不多加点作物呢？希望龙哥能回答一下在下的问题，小的在这儿祝您新年中大奖。另：在中国，我是不是可以认为NDS是盗版，而IDS是正版？

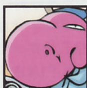
（河北高碑店 李高杨）



《牧场物语》的制作和发行公司都是日本的Marvelous，NDS上的最新作《牧场物语·闪闪太阳和同伴们》的发售时间是今年2月21日，本作讲述的是主人公和太郎一家离开了喧闹的大都市，乘坐移民船来到了新天地"向日葵诸岛"，在这里他们将开始全新的生活。其实《牧场物语》里面可供种植的作物种类已经不少了，例如"养育你的小岛"中就有多达28种作物。个人认为这个数量已经差不多了，毕竟在牧场系列中，除了种植作物之外，可以玩的要素还非常之多：养羊养牛养鸡养马养狗、挖矿、钓鱼、各种各样的事件等等，如果将作物种类设置得太多，不但会让玩家觉得麻烦，而且也不利于游戏的整体平衡性。最后，关于NDS和IDS的问题，龙哥曾经在热线里强调过，"水货"和"盗版"完全是两码事，大家一定不要混淆。目前在我国贩卖的NDS是水货，而不是盗版！

本人第一次写信，最近我想买PS3，但市面上有40GB、60GB、80GB版本，它们有什么分别？我听说只有60GB才能玩到PS2游戏，是真的吗？那80GB能吗？由于第一次写信，多多包含，希望帮我解答问题，谢谢！

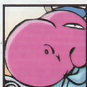
（广东惠州 叶峰）



自从PS3推出以来，先后推出过20GB、40GB、60GB、80GB这四个版本，其中，20GB和60GB是同一时期发售的，而40GB和80GB可以看成是对应20GB和60GB的"升级版本"。这几个版本的PS3主机除了内置硬盘大小不同之外，在功能上最为显著区别莫过于PS2游戏的兼容性以及Wi-Fi无线网络的有无了。Wi-Fi无线网络不仅用于PS3无线上网，更是PS3与PSP进行联动的桥梁，如果想要使用PSP对PS3进行遥控操作或是实现游戏联动，则必须采用Wi-Fi连接才能使用，几个版本的PS3中只有20GB版本不具备此功能。而在对PS2游戏的兼容性上，20GB和60GB是最高的，80GB的兼容性由前两者的93.33%下降到了56.97%，至于40GB版则是完全不兼容。需要说明的是，目前已经正式停止生产20GB和60GB这两种版本了，而80GB版本今后也不会大量生产，索尼已经正式表示40GB版本的PS2将是今后的主要生产方向。在早期的20GB和60GB这两个版本中，PS3主机内部搭载了EE与GS两块芯片，采用完全的硬件模拟实现PS2游戏的兼容。不过这种做法就相当于PS3主机内又捆绑了一台PS2主机，使得硬件成本难以缩减。而后来的80GB版本，主机内部去掉了PS2的中央处理器EE，而保留了图形处理器GS，依靠半软件半硬件的方式兼容PS2游戏，这就使得兼容性大幅降低。再后来就是40GB版本PS3的发售，该版本的PS3完全抛弃了EE与GS芯片，同时也放弃了对PS2游戏的向下兼容，这一举措使得PS3主机成本以及售价大幅下调成为可能。另外，40GB版本的PS3由于采用了65nm制程，功耗大为降低，由先前380W减少至目前的280W，而主机重量也减少至4.4KG。目前我国市面上已经很难找到20GB版，60GB也不算多了，即便是80GB也在日益稀少。龙哥个人认为，仅就PS3而言，40GB应该是性价比更高的版本，而且也比较符合索尼未来的走向。不过，如果更多强调其向下兼容性的话，自然还是以60GB的更好。

1、《龙珠Z流星 爆发》中LOADING画面中悟饭拔完剑后会怎么样？2、《最终幻想13》会像FF7一样出3D动画片吗？3、《恶魔猎人3》怎样才能使用但丁的哥哥？我通关了也不行。

（福建永安 张晋）



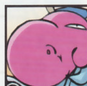
1、不会怎么样，那就是一个小游戏而已，拔出来了就算ok了。《龙珠Z》系列有一个特色，那就是在读盘的时候会有一个"小游戏"，其实也算不上小游戏，基本上就是让你狂摇摇杆，像你所说的这个悟饭拔圣剑，就是让你多摇几圈摇杆，本作里除了拔剑，还有吃饭什么的小游戏，目的就是让你在读盘的时候不会太无聊而已。2、目前SE官方并没有相关意向，现在连游戏都还没出来，就讨论会不会出电影实在是太早了点。FF7之所以能够推出电影版以及诸多衍生作品，最重要的是因为游戏本身获得的超高人气，正是因为其在玩家中有着极为众多的支持者，才使得上述作品的制作成为可能。现在FF13游戏还没发售、最终成绩如何都不知道，就贸然制作电影版的话，是极为不明智的。3、只有在后来发售的《恶魔猎人3 特别版》中才能使用维吉尔，条件是记忆卡中有前作的记录，并且以任意难度打穿特别版一次才行。你没打出来原因不外乎两种：你玩的是《恶魔猎人3》而不是特别版；或者是记忆卡里没有前作的记录。



→维吉尔只有在《恶魔猎人3特别版》中才能使用。

1、游戏机的位数是怎么算的？如FC是8位主机，PS2是128位主机，那PS3是不是256位主机呢？2、在宽屏显示器上玩PS模拟器上的游戏能不能以16：10显示，而不是4：3呢？

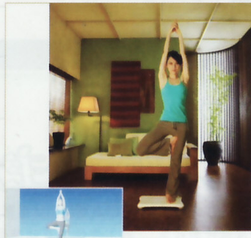
（上海 徐雨冬）



1、其实关于"位"这个概念，到了家用机上就变得模糊起来。在PC中，CPU位数的概念是指CPU通用寄存器（General-Purpose Registers）中可以存放的数据位数。64位处理器也就是说处理器在一个时钟周期里，一次可以运行64bit数据，也可以通行运行32位数据、16位等。不过，对于电视游戏机来说，它的CPU不完全等同于电脑的CPU，它不用像PC的CPU这种通用型CPU一样，运行程序员开发的各种"五花八门"的程序，而仅仅运行"量身定做"的专用程序，游戏主机的硬件构造都是以游戏为目的的。游戏机的"位"大致起自1989年世嘉和NEC展开了16位主机竞争，希望从任天堂的8位红白机手中抢夺市场之时。自那时开始，处理器的位数就成了比较游戏机的一个标准。但是5年后，当Atari和任天堂试图让公众相信它们的"64位"主机有松下，世嘉和索尼制造的32位主机两倍强的时候，这种标准开始变得开始含混不清了。在FC到N64的时代，处理器的比特位数曾经是判断主机强大与否的重要依据，但是在目前技术下的主机则不同了。当年在宣传PS2时，索尼美国的硬件技术总管Jerry Jessop曾经说过"我相信Emotion Engine是目前市场上面唯一的一颗128位处理器，但位数并不等于性能。位数有一些意义，但是一颗数据通道位数很高的处理器可能并没有足够的计算能力。位数与处理能力的比例不是线性的。强调位数的重要性更多是市场推广的手法，没有任何实际技术的背景。"也就是说，现在再单纯说一台主机的位数可以说已经没有任何意义了，所以现在各硬件厂商即便是在宣传自己的主机性能时，也不再是以"XX位"为卖点。2、不能，PS游戏本身就不支持16：9，而"16：10"是如今少部分宽屏液

晶电视所独有的，因此更不可能。

龙哥好！小生我特想购入Wii，可年底普遍涨价，而且现在口袋里没银子，所以想问龙哥今年10月份Wii会降到多少钱？Wii Fit那个多少钱？还有个有点傻的问题：PS3多久后，才能有盗版盘啊！　（天津 李鑫）

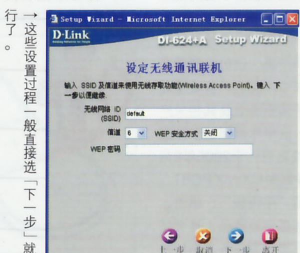

→Wii Fit这个周边使得Wii在扩展性上更好地得以发挥。

过年期间主机涨价是必然的，到了今年10月份Wii的价格会降下去这是肯定的，至于具体降到多少钱，这个龙哥可说不准。到那个时候我国市面上的Wii应该会有两个降价因素：一是随着时间的自然降价，另外一个就是上期我们说过的行货Wii的发售。虽然目前还没有正式的确切消息，但是行货Wii在今年上半年发售的可能性还是比较大的。如果行货版的Wii价格水平能够像当初的行货版IDS一样有竞争力的话，自然也会使得水货Wii的价格下降——正如当年行货IDS发售后的情况一样。Wii Fit刚发售时在我国曾经被炒到很高，据龙哥所知，就有狂热的我国玩家以两千多的价格入手过。这段时间以来Wii Fit的价格有了明显的下降，近期价格大约在800左右，最低的看见过有750的。Wii Fit在日本的售价为8800日元，折合成人民币后，在我国比较理性的价格应该是在650左右。PS3盗版盘的问题……你就慢慢等吧。

龙哥，在《真三国无双4》中怎样才能获得马匹？赵云升到大将军就不能再升了吗？还有，赵云的神速怎样发动？怎样打得宝珠？望龙哥一一指点。（新疆库尔勒 苏越泽）

在《真三国无双4》中，马匹的获得方法是取得相应的马镫，然后给出击的武将装备上。的卢蹬是在“成都之战”中选择蜀军，在庞统被击破前打倒张任打开城门就会出现贵重物品报告；飞电蹬是在“官渡之战”中选择关羽，就是先击破颜良，再击破文丑（注意，不能击破其他武将），贵重物品就会出现；赤兔蹬是在“常山之战”中选择袁绍方势力，游戏开始后要在5分钟内按顺序击破张飞、关羽、刘备，之后贵重物品报告出现。另外，在本作中，不单可以骑马，还能够骑象哦，方法就是得到象蹬，在“南中之战”中南蛮军团，再按以下顺序逐个击破敌人：第一次击破张角、击破裴元绍、引发黄巾军作法，我方士兵叛变事件、击破张梁，救出木鹿大王、击破张宝，救出兀突骨、击破波才，救出朵思大王，达成上述条件后贵重物品报告就会出现。大将军是最高级别，不能再升了，另外“天公将军”和大将军是一样的等级，但是所有武将里面只有张角才能获得这个称号。想要更好地发挥神速符的效果，推荐给移动本身很快的人，而且此人兵器上有移动追加特性的武将装备，这样移动速度会提高许多。阴玉的获得方法是在“五丈原之战”中选择魏国势力，游戏开始后，直奔月英的方向，在半路上会发现两股输送部队，击破输送部队长后再赶往月英处击破她，之后出现贵重物品报告。阳玉的获得方法是在“五丈原之战”中选择蜀国势力，等邓艾弄好投石车后再杀，同时破坏投石车，之后出现贵重物品报告。冰玉的获得方法是在“官渡之战”中选择袁绍军，开始后以最快速度击破曹丕。炎玉的获得方法是在“汜水关”选择联合军，在2分钟内达到200人斩即可出现珍贵道具。注意所有“玉”只有在难度为难的时候达成上述条件才可拿到。

龙哥，您好。我想问一下NDS上网的话怎么上？听别人说只要有wifi热点的地方都可以上网，请龙哥讲一下什么是wifi热点，wifi热点都在哪些地方有？　（山东胶州 胡凯钧）



→这些设置过程一般直接选「下一步」就行了。

Wi-Fi，即Wireless Fidelity的缩写，我们称之为无线保真，其特点与蓝牙技术一样，同属于在办公室和家庭中使用的短距离无线通讯技术。该技术使用的是2.4GHz附近的频段（该频段目前尚属没有许可的无线频段）目前Wi-Fi技术所基于的标准有两个，分别是IEEE802.11a和IEEE802.11b，不仅其传输的有效距离很长，而且速度还高达11Mbps，并且与各种802.11 DSSS设备兼容，使无线上网成为可能，凭借着这些优点，其已成为了目前最为流行的笔记本电脑技术而大受青睐。根据无线网卡使用的标准不同，Wi-Fi的速度也有所不同。其中IEEE802.11b最高为11Mbps（部分厂商在设备配套的情况下可以达到22Mbps），IEEE802.11a为54Mbps、IEEE802.11g也是54Mbps。而任天堂的Wi-Fi正是以IEEE802.11b的为标准而定制的，但在此基础上还是进行了细微的调整，可谓是以最小的投资获得最高效率。想用NDS进行wifi上网，需要的硬件设备有：NDS或者IDS游戏主机；支持Wi-Fi的NDS游戏卡带；无线网络接入设备；宽带或者ADSL网络及一切能联入INTERNET的网络条件。关于无线网络接入设备一般可以选择支持Wi-Fi的无线路由器、或者是支持Wi-Fi的无线AP（Access Point），就是无线网络的接入。所谓无线AP，也即你所说的“wifi热点”（AP，Access Point，无线访问节点、会话点或存取桥接器）是一个包含很广的名称，它不仅包含单纯性无线接入点（无线AP），也同样是无线路由器（含无线网关、无线网桥）等类设备的统称。一般还是只将所称呼的无线AP理解为单纯性无线AP，以示和无线路由器加以区分。它主要是提供无线工作站对有线局域网和从有线局域网对无线工作站的访问，在访问接入点覆盖范围内的无线工作站可以通过它进行相互通信。龙哥建议你买个无线路由器，现在既支持NDS也支持PSP的无线路由器已经很多了，而且价格也比较便宜。具体连接方法是，将连结至INTERNET的网线接入无线路由器的WAN端口；路由器的LAN端口接入和本机网卡相连的网线；接通电源后在电脑上设置网卡的IP地址为：192.168.0.1，如果是内网上网的话为了避免和服务器有冲突可以将IP地址改为：192.168.1.1；打开空白IE页，输入刚才设置的IP地址，用户名写ADMIN，密码不需要，就会出现路由器设置画面，一路按下一步到完成就行了。运行需要联网的NDS游戏，选择相关设置选项，一般会有“NINTENDO Wi-Fi CONNECTION SETTINGS”，接着选择“SEARCH FOR AN ACCESS POINT”，这就是搜索附近是否有无线AP，如果附近有的话只需要10秒钟就能搜索到，之后会直接进入TEST CONNECTION项，大约测试15秒后如果能成功就会显示成功找到WFC，大功告成！

亲爱的龙哥，小弟有些问题不解，希望龙哥能指点一二：1、《生化危机4》中“从最近点载入游戏”，游戏难度是否向下修正？2、使用小刀在设置中有两种模式，请问有什么不同？3、《生化危机5》有可能有PC版吗？（广西河池 张宗卓）

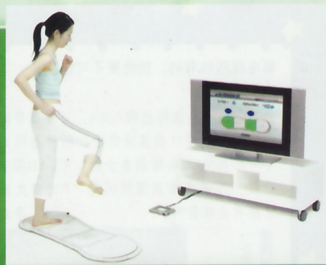
1、你所说的“从最近点载入游戏”应该是指continue point吧？在《生化危机4》中有许多的continue point方便玩家反复挑战难点。不过其一大特点就是接关后游戏会把对应那一段的流程难度向下修正，不至于让玩家打不过去。这个设定对动作游戏比较苦手的玩家可以说是一个体贴的设定。不过，continue的次数是会被记录的，如果在意这个的话可以选择load。2、那个设置是选择左手持刀或是右手持刀。3、尽管目前CAPCOM官方公布的《生化危机5》对应平台是PS3和XBOX360，不过从《生化危机4》的先例来看，推出PC版的可能性非常大，当然，PC版《生化危机5》的发售时间肯定会比前面两个版本晚上许多，估计会在一年到一年半之间。

THE REAL FORTHGOER OF INNOVATION

科普园地

原次世代游戏理念的原创新者Xavix

动作感应的游戏方式是Wii的一大卖点，然而这个创意真的是最早由任天堂想出来的吗？在本文中，作者将会带领我们一起寻找到Wii的“先行者”——Xavix。

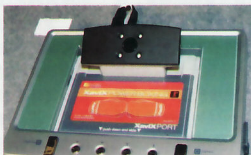


创意的蓝海由谁而起？谁借了谁的概念？——“冒牌”WiiFit已然发卖2年，成龙大哥竟是主角？！

前言：为什么副标中“冒牌”二字要加上引号，因为其并非是真正的冒牌，在如今概念和创意价值千金但却容易泛滥成灾的时代，究竟是谁借用了谁的概念、又是谁换了谁的创意，这都已经不重要了，重要的是聪明的人会把有价值的创意在正确的时间、地点、人物、背景要素下用在有价值的地方。或许新世代的Xavix想到了聪明的创意，但任天堂才是真正聪明的人。在我们为任天堂的创意蓝海战略不停的邀功颂德的时候，还是需要更客观、冷静的来找寻和认识那些原本真正开拓创意的先驱们吧。

就在去年E3上惊世而出的WiiFit临近发售前，就在大家为老任的创意顶礼膜拜时，就在大家对国人杰作Vii威力棒嗤之以鼻时，我们却惊然地发现市面上竟已然有售酷似WiiFit平衡板的产品——XaviX AEROSTEP Sensor（本文中简称XAS），接驳上电视竟然还能如同WiiFit那般的进行体感锻炼。就在笔者以为其定是出自擅长这号的某国内厂商的杰作之时，却又惊然发现此物竟是其出自于Wii的老家日本，这倒是略让习惯仿冒的国人们终能不被海内外媒体扣上茶余饭后笑料的帽子了。再细细端倪此物外包装设计和部分宣传海报，居然也与我等日盼夜盼的WiiFit所雷同，对于一般的“冒牌”来说，这或许都不算什么新鲜事。真正新鲜的倒是我们在游戏中发现了一位熟悉的身影——红遍全球且更是在日本少女中拥有至高人气的成龙大哥，他、他、他……居然是XAS的形象代言、游戏主角兼开发者……，更让人吃惊的是早在2005年，成龙大哥就已携该物及其众多类似的Xavix兄弟系列产品华丽地登





场了……，这一系列又无一不是与我们如今所看到的Wii几大游戏特色相雷同，那么我们所尊崇的WiiFit和Wii本身所带来的游戏理念的革新，那究竟是源自何处的呢？又到底是谁借了谁的概念呢？不妨随本文来了解更多吧……

Xavix是成立于1999年的新世代株式会社的主打品牌产品，该公司位于滋贺县草津市，社长中川克也，自成立之日起便一直致力于体感游戏及其相关产品的设计与开发，在早年推出过多款面向儿童的体感游戏之后，于2005年9月发售了其正式的终端主机XaviX PORT，同时还推出了包括“平衡板”、拳击、网球等几大核心体感游戏产品，甚至还特别得到了国际巨星成龙在各方面的协助并参与到共同开发之中。由于其业务范围一直游离于家用游戏领域之外，且主要受众定位于非传统游戏人群，因此对于传统游戏业内来说，自然也就不为众人所知。但在今天看来，其整个产品体系的设计、发展路线都与我们现在所看到的Wii所近乎雷同，甚至包括几大主打产品的游戏形式和其受众群的蓝海战略等，唯一有所区别的就是这家默默无闻的小公司并没有全日本第五大企业任天堂那么大的推广平台、品牌效用和业界影响力，也更没有足够的综合实力来让其自身的产品来影响和颠覆传统游戏的概念。但正是这样一家名不见经传的小公司，正如其名“新世代”一样，大胆地开启和间接地引领了次世代游戏革命的步伐。

新世代公司在2005年的几款Xavix系列游戏产品主要定位于健身、运动和锻炼的游戏理念，如XaviX BOXING（拳击）、XaviX AEROSTEP（健美体操）、XaviX TENNIS（网球）和XaviX BOWLING（保龄球）。而整个游戏体系的核心则依赖于XaviX PORT，亦即是Xavix的终端主机，不同于任天堂的Wii主机，如果按照如今次世代游戏主机的概念去定义的话，Xavix PORT是无法单独作为一个主机而存在，也并没有对应统一的控制器，所以也并不具备当前一部独立游戏主机的要素。其功用是作为一个系统盒出现，除了处理基本的游戏软件数据之外，更关键的效用还是作为各体感控制器的红外线接收器来接收数据。如果想要进行Xavix游戏，除了必须具备Xavix PORT终端系统外，还必须配合其独立游戏产品如XaviX AEROSTEP、XaviX BOXING之



类，这些游戏产品除了本身包含的游戏软件之外，最主要的部件还是控制器，所谓控制器就好比是Wii左右手柄和WiiFit平衡板之类的终端，不同于Wii系列只需要一个控制器就可以通用若干游戏，而Wii目前也仅仅是因为WiiFit的出现增加了平衡板而已，XaviX则是各游戏都分别对应其各自的独立控制器，如拳击中的手套、健美体操中的平衡板、网球中的拍子等等，也就是不同的游戏需要单独购买价格并不菲的不同的配套固件，虽然这样在游戏中更为形象和直观的接近完美体验的概念，但不得不承认的便是对于玩家来说增大的购买成本会影响到其普及的效力和速率，而Wii那样简单方便的双截棍走天下的方式似乎更容易被大众所接受。

作为系统终端的XaviX PORT本体在2005年9月22日在日本正式发售，由日本新世代公司与JCS（Jackie Chan Studio，著名影星成龙所经营的公司）合作开发，售价9800日元，而该本体除了依靠卡带形式的载体来进行游戏数据信息的处理外，还集成了其自身研发的CMOS型固体摄影元件（CMOS传感器）来作为互动信号的接收装置，而XaviX PORT与一般的游戏主机一样，通过AV端信号与电视相连来输出游戏画面。同Wii的信号接收原理相似的是，XaviX PORT中的CMOS传感器使用红外线滤色器，用以接受各游戏控制器上所发出的红外线信号，以XaviX BOXING为例，利用配置在其控制器、即拳击手套外围的4个红外线LED的照射，由CMOS传感器捕捉手套上的红外线影像，并通过图像处理后确定手套的位置，以此来传递控制输入信号给终端处理器；而对于类似于如今WiiFIT平衡板XaviX AEROSTEP来说，其控制器则是像“垫子”一样的“Step Sensor”传感器，配备SuperXaviX系统盒，而Step Sensor则与SuperXaviX通过红外线来实现无线通讯。其实也正如Wii的双截棍控制器一样，这些无线控制信号的处理除了操控游戏本身外，也同样可用于XaviX PORT系统的基本软件操作，也即是拳套、网球拍、保龄球等都可以实实在在作为控制终端的“游戏手柄”。不过说到其采用卡带作为游戏载体的原因，厂商的解释是由于XaviX PORT本体机能并不强，仅仅有基本的处理运算功能和红外无线信号接收外，而更多的机能扩充和增加的处理运算反而还需要借助游戏软件“卡带”的力量来实现，即机能扩展卡，也就是说另外所购买到的软件产品其不仅仅是作为游



戏软件的载体出现，而且还将是作为一个机能扩充体出现，甚至于内存RAM、处理器等等，都将会加载到这个以卡带作为游戏载体的“软硬件”中，这个概念有点类似于当年SS上部分对机能条件有所要求的SNK游戏所需要使用上的相对应的扩充了RAM的所

谓的“加速卡”。虽然这样的设计会造成消费者持续投入的成本增大，不过正如其厂商所言，XaviX PORT是一个可以随时更新机能和系统的主机，而并不受初期本体固件所限制。

2005年9月22日与XaviX PORT本体同时发售的四款游戏软件XaviX BOXING（拳击）、XaviX TENNIS（网球）、XaviX AEROSTEP（健美体操）和XaviX BOWLING（保龄球）则分别定位于“健康”和“运动”的游戏概念，新世代公司也表示之后陆续推出的其他游戏软件也将围绕这个中心，并且受众将面向从儿童到大人的泛年龄层，让XaviX系列成为集学习、教育、健康、运动于一体的综合性娱乐互动产品。

XaviX BOXING（拳击）

游戏原理与《Wii Sports》中的拳击相同，不过游戏的内容和画面却丰富得多，至少在人物画面方面比抽象的



Mii对手来得更形象一些。游戏共分为锦标模式（参加正式拳击比赛，以成为冠军锦标为目的）、练习模式（对手是成龙大哥的练习指导模式，不仅可以学习到拳击技巧，而且还可以了解怎样才能达到最佳的锻炼效果）和挑战模式。在游戏过程中，系统会通过玩家的实际运动状况来计算和统计您的锻炼效果，并通过各种数据如消耗了多少卡路里之类的来给出运动报告，同时也会给出一些锻炼的建议，这些都是得到了日本体育协会的官方认证和推荐，并且还由权威的日本关西医科大学副教授木村穰在整个的游戏开发中充当了监督指导的工作。从游戏的这些设定和开发模式来看，后来的Wii Sports应该是从XaviX上借鉴了相当多的灵感，接下来再看看后面几款游戏的介绍相信您更会深觉于此。

XaviX TENNIS（网球）

看到这个网球游戏，应该能立即想到那个我们所津津乐道的《Wii Sports》中的标志性招牌游戏，看来任



氏当初的创意又是源自于这里，XaviX TENNIS中以更为直观的一对网球拍外设作为操控装置，其实细看外观，这球拍倒还是很像个黑色的Wii Remote再加上一个在周边市场已泛滥的运动套装的组合。唯一比较遗憾的是XaviX只支持最大二人的同时游戏，不过在游戏模式上却比较丰富，除了自由对战模式外，还有挑战冠军奖杯的世界巡回赛和训练模式，作为一个2005年的体感游戏来说，XaviX已经做得相当不错了。

XaviX AEROSTEP（健美体操）

其实如果不是Wii Fit的出现，也就没有人会意外地注意到这个“雷同”的XaviX AEROSTEP，也更不会有如今才引起人关注的的XaviX系列，所以才更让人徒叹“好酒也怕巷子深”。AEROSTEP最大的特点是也有一个“平衡板”来作为信号传感的控制器，但仅仅是这还不够的，还需要配合上一对手握感来作为上肢信号的传输，就如同Wii Fit中在个别游戏里也需要配合Remote遥控器一样。至于游戏的内容，那就更与Fit“有惊人的相似之处了”，瑜珈、健身操、跑步等等，而且在游戏中同样也会有锻炼中卡路里的参数表示、锻炼计划等等，不过客观地说，在单价上，XaviX AEROSTEP与XaviX PORT本体的价格也大大超越Wii+Wii Fit的搭配，所以尽管前者卖得早，但对于消费越来越理性和精明的市场来说，这价位实在是不讨好的。



XaviX BOWLING（保龄球）

又是一款《Wii Sports》中也有的经典游戏，操控装置是非常形象的绿色



“保龄球”，一切都是与真实运动设备所相似，这也是XaviX最取巧的地方，不过缺点就在于XaviX系列没有考虑到游戏控制器意外飞出事故的预防，就本游戏来说，也是最容易出现将球砸到电视机上去的震撼场景……，相比XaviX的网球只能同时二人游戏的遗憾来说，本保龄球却可以支持最大八人的游戏，而且还有三种Mini游戏穿插其中，因此非常适合朋友聚会和家人同乐。

在第一波产品推出且在东南亚一带的高端消费群里小有斩获后，2005年10月20日又接连推出两款新游戏极其附加设备《XaviX BaseBall》（棒球）和《XaviX Golf》（高尔夫球），一个非常有意思的事情就是，至此，在未来一年后将要发售的《Wii Sports》中收录的全部五款游戏都已经作为XaviX的先期首发作品而上市了！这可不是一般的巧合哦。

XaviX BaseBall（棒球）

作为日本国民运动的棒球自然不会少，本游戏支持2人对战，最多8人参与，拥有三个球场选择，而且在声效方面也完全模拟现场，击球声、现场观众声、裁判声等等，营造出一个更为真实的场景。相比之下，XaviX系列难度普遍较Wii系偏高，不过更追求于真实的游戏体验而非Wii系的全以大头Mii为主的卡通感觉。在附件设备中除了一支球棒外还包括一个带传感的棒球，不过这样的设计也真的很大胆……



XaviX Golf（高尔夫球）

拥有两支球杆作为控制器，并包括一个模拟真实的支架，在这里能体验到完全真实的高尔夫挥杆时的淋漓之感，这是Wii所无法达到的，不过同时带来的麻烦就是需要足够的空间来进行游戏，而且也存在一定的误伤风险性。同样的在游戏前也会要求游戏者输入与自身身体状况相关的资料，以便于达到锻炼统计的效果。

在五款游戏先期占领市场后，整个2006年新世代公司都致力于新产品的开发，没有推出任何的新附设产品，只是在7月21日发售了基于XaviX AEROSTEP平衡板的新游戏《Check Balance》（平衡测定），这算是一个提前的更加强化的未来WiiFit，而恰好该年年底又是任天堂Wii的上市之年，XaviX被在NDS超好销量支撑下的任天堂的逐渐高调的Wii攻势中而沉寂，显得更不为世人所知，且五个经典运动游戏的创意也被完全的克隆。

也许是出于社长中川克也曾在任天



堂工作过的某些私人原因，XaviX并未对于Wii系列的赤裸抄袭采取任何行动，反而是默默地推动其在北美以及东南亚一带行货的普及和推广，2006蛰伏一年又为2007的爆发有所积累。2007年6月8日和12日又分别发售了基于XaviX AEROSTEP平衡板的儿童版软件《Power Kids》和音乐韵律操版的《AERO Music Circuit》，也都是对于“WiiFit”的进一步强化。但XaviX真正的又一次革新创意还是出现在6月18日的《XaviX EYEHAND》，附设外观虽似普通手套，但却是带有遥控功能的能对屏幕进行触控的神奇手套，就这点来说，这是将NDS的触控和Wii的遥控完美结合的装置，任天堂得意的理念在此也被借鉴。另外在9月27日发售的《XaviX Bass Fishing》反倒是对于Wii上的一些钓鱼游戏的借鉴，不过豪华的真实鱼竿附设应该相对于Fans来说更具吸引力。

我们在惊叹XaviX的同时又对任天堂抱以一种难以明状的复杂心理，不过模仿和借鉴也是相互的，就在NDS的脑白金卖得全球火热的时候，XaviX也适时的准备推出相雷同的脑力锻炼，游戏大致也仍遵循运动、有氧锻炼和能力潜能开发这三个类型。不过XaviX能坚持到现在也算是一种特殊的现象（当然也有成龙大哥如此坚强的后盾作支持），至少正如其公司名一样，代表着如今次世代游戏逐渐向新世代过度的主流趋势，Wii的全球风靡也正是这一趋势的最佳证明，而Wii的成功不也正是借鉴着XaviX所开拓的足迹吗？目前XaviX本体全球销量118万台，对于一个新生力量来说，这已经算是非常不错的成绩了。现今2008年初XaviX也正式登陆台湾市场推出行货，相信不久也将会进军大陆，我们倒是衷心地希望XaviX能够在未来的市场得到更为成熟的发展，甚至是打造出更具竞争力全新产品，让真正的好酒走出巷子！□文/WiiBBS.COM

附：

中川克也，XaviX之父，新世代株式会社社长，曾供职于任天堂，并担任当年红白机开发团队的主要负责人，也参与过GB的研发，在技术领域有相当大的造诣，后于1995在当年任天堂一系列的动荡事件中出走，并于1999年自立门户。

在逐渐消逝的记忆之旅中 再度谱写的宿命传说

《传说》是日式传统RPG中的代表系列之一，自1995年末的第一部作品《幻想传说》问世后，至今已经推出了包括外传在内的二十多部作品。《宿命传说》是《传说》系列的第二部作品，PS版原作发售于1997年12月23日，是系列中口碑最高的作品之一。



《宿命传说·导演剪辑版》是继2006年11月30日发售的PS2通常版之后又一部《宿命传说》的重制作品。与PS2通常版比起来，本作最大的特点就是加入了新剧本“利昂篇”，从另一个侧面对原作的世界观进行了诠释。这篇攻略将以“利昂篇”新主线为主要内容，和大家一起再次踏进《宿命传说》的世界中。 □文/著子



游戏系统简要回顾

《传说》系列历代作品在系统上都有着一定的共通设定。系列作品的战斗系统被统称为“线性动作战斗系统（Linearmotion Battle System，简称LMBS）”，是即时战斗系统的一种。在游戏中进入战斗时，屏幕上的显示会从行动画面转换到战斗画面，这和传统RPG没有什么不同。不过进入战斗之后，玩家要实际操作角色在真实时间制中行动，用动作游戏的方式打倒敌人，这又有别于依照回合制或敏捷值实行行动的选项式战斗系统。因此，《传说》系列常常被看成介乎RPG与ARPG之间的游戏形式。在战斗中，玩家能实行的基本行动包括通常攻击、术技、防御、跳跃、紧急闪避等等。通过按键组合，玩家操作的角色可以实现各种连击技巧，这也是《传说》系列主要的研究要素之一。

《宿命传说·导演剪辑版》的基本系统和2006年推出的PS2《宿命传说》通常版相同，在本刊以前的攻略中已经做过介绍。为方便阅读以及照顾初次玩这款游戏的玩家，下面将游戏中的主要系统作一下简要回顾，以供参考。

1 AR-LMBS 更加华丽的空中连击

AR-LMBS是“空中线性动作战斗系统（Aerial Linearmotion Battle System）”的缩写。这个系统是从PS版《宿命传说》的“强化线性动作战斗系统（Enhanced Linearmotion Battle System）”中衍生进化而来的，也是本作的核心战斗系统。进入战斗后，己方角色和敌方角色配置在相同的线上，玩家直接操作己方角色进行攻击、防御及咒文咏唱等动作。战斗采用真实时间制，界面有些像2D格斗游戏，但行动时并不需要输入复杂的指令，通过简单的按键就可以实现连击。同时，与PS版相比，PS2版系统强化了空中攻击，玩家可以利用“高度”实现华丽的空中连击。



2 CC系统 合理控制作战的节奏

CC是“连锁容量（Chain Capacity）”的缩写，指角色连续攻击的能力。战斗画面的左下角会显示出己方角色的CC值，战斗中，角色的通常攻击、术技、空中跳跃、后闪等动作都要消耗CC。但只要CC还有剩余，角色就可以不间断地连续行动。



↑装备及神剑设计会影响到CC容量，流程中应当随时注意调节。

如果玩家中途停止按键或CC耗尽，角色的行动就会中断，但CC也开始自动回复。CC的回复速度与武器种类有关，例如装备了CC值“3-6”的武器时，CC的回复量会以“3、4、5、6、3、4……”的顺序发生变化。

合理利用CC，玩家就可以在战斗中完成高自由度的连携攻击。即使一名角色的CC全部耗尽，只要同伴角色能够及时插上继续展开攻击，连携就不会中断。不过需要注意的是，一旦己方开始连续攻击，画面右上角就会出现一个“爆发（Blast）”显示计，其百分比数值会随着连击数而不断上升，一旦这个数值积累到100%，敌人就会强制打断己方连击并使出强力的反击技。因此，连击时最好不要过度压制，以免遭遇意料之外的打击。

在命运的连锁之中展开的新故事

新主线“利昂篇”是本作最主要的追加要素，对游戏角色的全新刻画值得期待。

Check! up 导演剪辑版变史

和PS2的通常版《宿命传说》相比，本次的《导演剪辑版》在很多地方进行了变更。下面介绍的这些项目就是本作和通常版相比发生变化的具体细节，玩过前作的玩家不妨参考一下。看看有哪些新内容是自己关注的。

●新剧本

本作中新增了以利昂（Lion）作为主角的剧本“Lion's Side”，以前以斯坦（Stan）为主角的剧本则变成了“Stan's Side”。玩家可以自由选择其中一条路线开始游戏。

●新术技

很多角色都加入了新的术技，其中以利昂最为明显。除一般术技外，里昂还增加了第三个BC。

●术技式样变更

利昂的“魔神剑”“幻影刃”“爪龙连牙斩”等术技以及斯坦的“屠龙闪”等技巧改为可以在空中发动。还有一些其他术技的式样也进行了变更。

●斗技场

斗技场中加入了最新的Rank 6，并可以直接选择“限定模式”。

●存档继承

本作可以直接读取PS2通常版《宿命传说》的记录继续游戏，只是术技变成了新式样，一部分满足习得条件的新术技也会自动追加。不过，用继承的存档不能习得利昂的所有新术技，必须选择“Lion's Side”进行游戏后才能全部获得。

●能力值

角色的单项能力值变为可以突破1000。

●晶体持有数

晶体持有数量变为可以超过1000个。

●新难度

在“NORMAL”和“HARD”之间追加新的“SECOND”难度。

●新对话

增加新的情感卡片对话，其中还有“Lion's Side”专用的对话。

●新通关进化

通关奖励“进化之门”的项目中追加“术技继承”和“料理带继承”。

3 属性　属性的丰富化

PS2版中增加了“斩、打、射、音”四个表现物理攻击种类的属性。通常攻击以及PS版中原本无属性的招式大多被划到了这四个属性中来。因此，PS2版中真正的无属性招式非常稀少。属性设定变更之后，游戏中的属性变成了“斩、打、射、音、火、水、风、地、光、暗”10种，PS版中原有的“雷”属性被取消，原本属于“雷”属性的招式大都变成了光属性。



4 术技划分　注意技巧特性

PS2版中的术技分成“特技”“晶术”“术特技”三种：“特技”是物理类招式，一般是即时使用，伤害判定时使用物理攻击力；“晶术”是法术类招式，使用时需要咏唱时间，伤害判定时使用术攻击力；“术特技”是PS2版中新增的术技类别，性质介于“特技”和“晶术”之间，不需要咏唱时间，战斗时的使用感觉和“特技”相似，伤害判定时同时使用物理攻击力和术攻击力。



5 BC技　决胜的必杀剑

BC是“爆发剑（Blast Calibur）”的缩写。这个系统相当于历代《传说》中的“秘奥义”，当角色HP槽下方的BC槽蓄积到一定程度时就可以随时使用。BC分为1至3三个等级，等级越高的BC消耗蓄积量越大。BC槽的数值等于角色已习得最高等级BC的消耗量，因此，当习得了高等级BC后，使用低等级BC的间隔时间就会相对缩短。当角色成为战斗不能状态时，BC槽的蓄积值会归零。另外，如果在BC槽蓄满状态下获得战斗胜利，BC槽的蓄积值会略微下降。



6 限定连击　特殊的连击法

限定连击（Definite Strike）指特定角色面对特定敌人时，使用特定的连携进行攻击的技巧。完成限定连击后，敌人必定陷入晕眩状态。另外，被限定连击击中的敌人物品掉落率会加倍。不过，限定连击在一场战斗中只能对同名敌人发动一次。限定连击的内容多种多样，有些只是通常攻击的简单连锁，但也有些是要求连接四五个“晶术”的高难度连携。各种敌人的限定连击方法可以通过道具“限定战记”查阅，每种敌人的限定连击初次完成后，都会发生支线剧情。



7 神剑设计 用修炼提升神剑实力

本作中的主要角色佩有一种名为神剑（Swordian）的武器。神剑的能力会随着使用者的等级上升而成长，并且会获得一定的设计点数（Device Point）。每柄神剑都拥有一些设计技能（Device），玩家可以通过分配设计点数将这些技能安装在神剑的技能配置盘上。当神剑的持有者在战斗中取得胜利时，已安装技能的熟练度会提升，当熟练度提升至100%时，该技能就视作修炼完成（Master），并进化成新的技能。

设计技能共分为三类，用配置盘上显示的颜色区分：红色是能提升能力值的技能；绿色是能提升CC的技能；蓝色是拥有其它特殊效果的技能。

8 武具升变 用晶体改造各种装备



升变（Ririse）是神剑的一项附加系统。通过这个系统，玩家可以消耗获得的晶体（Lens）使神剑以外的武具变化成新的武具，来实现装备的强化。升变某种武具时，需要消耗指定种类及个数的晶体，高等级武具升变时需要消耗很多不易获得的晶体。另外，高等级武具需要团队等级达到一定水平时才能升变，仅仅集齐晶体也是不行的。

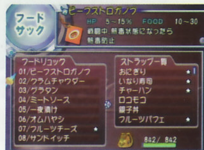
9 情感卡片 欣赏细致有趣的剧情

情感卡片对话（Emotional Card Chat）是本作发展剧情的重要系统。满足特定条件时，游戏画面中会显示出情感卡片对话的标题，此时按下SELECT键，就可以欣赏到以卡片形式表现的角色对话了。没有欣赏过的对话标题带有闪光效果，非常容易识别。如果同时存在复数个对话，则对话标题右侧会带有“NEXT”标志，此时按L2间就可以切换对话标题。

情感卡片对话共分为三类，用提示的字符区分：“N”代表指导对话（Navi Chat），用来提示玩家发展剧情的行动；“F”代表自由对话（Free Chat），是角色们之间的杂谈；“R”代表罕见对话（Rare Chat），指满足特定条件后才能欣赏的特殊对话，与展现角色的深层心理有很大关系。

10 食物袋 活用食物的后勤保障

食物袋（Food Sack）是继承自《幻想传说》的辅助系统。将食料放进食物袋中储存后，每走一步就会回复1点HP。将复数食料组合之后，还能做出带有附加效果的高级食物。另外，PS2版中新增了料理带（Food Strap）要素，将各种料理的带子附在食物袋上后，每当满足带子上设定的条件，例如HP下降至一定比例或进入某种不良状态时，食物袋就会自动消耗袋中食料做出相应的料理。在“食材屋”中可以购买料理带。



→食物袋上可以同时装备多个料理带。

流程 迅速了解完成利昂篇游戏的基本路线

利昂篇的基本流程与原来的主线斯坦篇一样，也分成前后两部分。不过，利昂篇的第二章非常短，因此流程长度实际只有斯坦篇的一半左右。下面的流程表简要提示了篇章攻略的各种重点，仅供大家参考。



MISSION:1 首都ダリルシェイド

●剧情后离开街道，前往ハーメンツ。

MISSION:2 ハーメンツの村

●进入村庄发生事件，和スタン、ルーティ、マリー进行战斗；
●战斗胜利后前往ダリルシェイド。

BOSS! スタン、ルーティ、マリー

由于リオン是独自战斗，一旦被包围就会陷入困境，应当采取比较稳重的周旋策略。ルーティ的アイスニードル是非常危险的招式，应当小心应对。

MISSION:3 首都ダリルシェイド

●进入王城中发生事件；
●进入地下牢发生事件，之后スタン、ルーティ和マリー成为同伴；
●回到宅邸发生事件，获得1000ガルド；
●事件后前往ストレイライズの森。

CHECK!

二周目以后，在ヒューゴ宅邸的事件后还能获得まつたけ。到达ストレイライズの森之前会经过アルメイダの村，这里的食材屋第一次进入时是不能购物的，对话后先出村一次再进来，就可以免费获得一次食料补充。

MISSION:4 ストレイライズの森

●沿途前进，前往ストレイライズ神殿。

CHECK!

森林中有两个地方调查后可以获得道具，第一个在最初记录点上方的大蘑菇处，第二个在从中途记录点起第三张地图左边的蘑菇处。神殿前有行商人，可以在这里补充道具及食料。

MISSION:5 ストレイライズ神殿

●进入后发生事件；
●破坏神殿内的5个结晶，解除结界；
●进入结界后的门发生事件；
●进入神殿左方的大圣堂发生事件；
●按下黑色或白色的按钮解除机关；
●在尽头的房间内发生事件，フィリア与リオン等人同行；
●自动回到神殿入口，事件后前往ダリルシェイド。

CHECK!

大圣堂内的按钮分成黑色与白色，统一按下其中一种就能前进。无论是哪种颜色的门，通向的房间都是一样的。此时フィリア虽然与主角同行，但不是同伴，不能参加战斗或进行辅助。

MISSION:6 ダリルシェイド

●前往港口发生事件，リオン变成单独行动；
●来到王城门前发生事件；
●进入谒见之间发生事件；
●回到宅邸发生事件；
●回到港口发生事件，リオン归队，乘船前往ラディスロウ。

MISSION:7 ラディスロウ

●事件后前进，进入门中发生与グリーンローパー×3的强制战斗；
●沿路前进，从宝箱中获得つるはし；
●使用つるはし打开道路，在最深处发生事件，フィリア正式成为同伴；
●回到入口处发生事件；
●回到港町チェリク。

CHECK!

与グリーンローパー的强制战斗非常简单，用通常攻击即可取胜。最深处之前有可以回复HP的房间。获得クレメンテ后，フィリア正式成为同伴，可以参加战斗及进行辅助。返回时可以使用记录点对面的传送装置。

MISSION:8 港町チェリク

●前往バルック基金本部，发生事件；
●事件后前往首都カルビオラ。

CHECK!

在ハーメンツの村接受了收集任务并满足条件的话，此时可以获得报酬。

MISSION:9 首都カルビオラ

●前往カルビオラ神殿前发生事件，フィリア离队；
●前往宿屋休息发生事件，リオン变成独自行动；
●前往城中左侧的酒场发生事件；
●返回宿屋发生事件，リオン归队，前往カルビオラ神殿的后门。

CHECK!

神殿内有会石化攻击的敌人，应当事先准备好石化对策。

MISSION:10 カルビオラ神殿

●フィリア归队；
●沿路前进，进入大圣堂发生事件；
●走下阶梯前往祭坛，进入后发生与バジリスク×5的强制战斗；
●战斗胜利后发生事件，リオン变成单独行动；
●从神殿正门离开发生事件，发生与バジリスク×2的强制战斗；
●事件后自动前往カルビオラ城内。

CHECK!

神殿内有很多道具，不妨集齐后再发展剧情。强制战斗中的バジリスク的石化攻击非常猛烈，但比较害怕晶术，推荐先封锁其行动后再用晶术攻击的

战法。

MISSION:11 首都カルビオラ

●事件后前往チェリク。

MISSION:12 港町チェリク

●从港口前往ノイシュタットの街。

MISSION:13 ノイシュタットの街

●前往街北面的イレーヌの屋敷，进入后发生事件，リオン变成单独行动；
●继续往北，前往アイスキャンディ一屋，进入后发生与シルルス的强制战斗；
●战斗胜利后リオン归队，前往广场，发生与トラクトボア的强制战斗；
●事件后前往港口，コングマン成为同伴；
●与船长对话，前往海贼船。

MISSION:14 海贼船

●沿路前进，在最深处与バティスタ进行战斗；
●事件后自动前往ノイシュタットの街。

CHECK!

途中有行商人，可以补充道具及食料。与海盗接触会进入战斗，绕着海盗走就可以减少战斗次数。

BOSS! バティスタ

BOSS会使用热毒状态攻击,HP降至一半以下时还会召唤ハイビショップ。召唤出的杂兵打倒后还会被再度召唤,因此应当集中攻击BOSS。BOSS的动作比较快,最好用延续时间长的连击一口气削去其HP,避免形成持久战。

MISSION:15 ノイシュタットの街

●进入后发生事件，コングマン离队；
●前往港口发生事件；
●自动前往シデン领附近。

MISSION:16 シデン领

●进入后发生事件；
●前往海底洞窟（シデン领）。

MISSION:17 海底洞窟（シデン领）

●沿路前进，途中发生事件，スタン和ルーティ离队；
●离开洞窟返回シデン领。

MISSION:18 シデン领

●前往领主的公馆与佣人对话，发生事件；
●事件后自动前往海底洞窟（シデン领）。

MISSION:19 海底洞窟（シデン领）

●スタン和ルーティ归队；
●事件后向深处前进，在出口附近与ケイブクィーン、ケイブヘッド、ケイブスウェル进行战斗；
●战斗胜利后离开洞窟，前往モリュウ领。

BOSS! ケイブクィーン

这一战中的敌人无法兜后，一旦被逼到场景边缘就无法再躲避攻击，非常危险，应当用连击不断将敌人向后推。ケイブヘッド和ケイブスウェル被打倒后过一段时间会复活，但打倒它们可以使ケイブクィーン退后，必要时应当有意识地攻击。另外，这一战中的敌人会使用热毒状态攻击。

MISSION:20 モリュウ领

●前往民居前发生事件；
●前往港口发生事件，自动前往ジョニー的隐蔽住所；
●事件后乘小船前往モリュウ城后门，ジョニー成为同伴；
●前往モリュウ城。

CHECK!

到达モリュウ领一次后，在シデン领回发生支线剧情，最好特地返回一次去诱发。

MISSION:21 モリュウ城

●前往牢房发生事件；
●经过水路向深处前进，移动两个木箱连接通道；
●操作阀门提升水位；
●移动木板上放置的木箱连接道路；
●从水路前进，将木箱移动到木板上；
●在太鼓房间中通过太鼓的小游戏；
●在尽头的房间中拿到阀门把手；
●返回将把手安装在阀门上，移动木板上的木箱连接道路；
●将木箱从栏杆的间隙推落，获得阀门把手；
●将把手安装在阀门上，操作阀门打开道路；
●推落木箱获得阀门把手；
●下至水路右行，将木箱移动到木桥角上；
●将可以摔碎的木箱移动到木板上；
●从右侧下至水路，推动单独的木箱，使其与叠放的木箱在木板上连成纵列；
●返回左侧房间操作阀门提升水位；
●沿木桥来到右侧房间，从最上面一层的栏杆缺口处将木箱上面叠放的木箱拉出，再推向右侧连接通道；
●在尽头的房间中拿到阀门把手；
●从原来叠放木箱房间的左上方前往下一个房间，将把手安装在阀门上，操作阀门提升水位；
●将可以摔碎的木箱从木板上拉出，再操作阀门降低水位；
●推落木箱，然后再次操作阀门提升水位，取得阀门把手；
●从长方形木板旁边阀门的右侧安装把手，操作阀门提升水位；
●走上阶梯，与バティスタ・ディエゴ进行战斗；
●胜利后发生事件。自动前往モリュウ领。

CHECK!

城中的水车可以直接按○键跳过去。玩太鼓的小游戏时对应前面人像的动作，按○键让スタン敲鼓，按左方向键让ジョニー敲鼓，达到及格点数就可以通过，没通过也可以反复挑战。通过モリュウ城后再次进入，可以在バティスタ原来所在位置的后方拿到パリーイングダガー。此时城中不会再出现敌人，前往最深处非常容易。

BOSS! バティスタ・ディエゴ

BOSS依然会使用热毒攻击，而且动作非常快，不易击中。ジョニー的しびれルンバ可以使BOSS进入麻痹状态，之后使用连击猛攻可以较快解决战斗。

MISSION:22 モリュウ领

●事件后前往港口，与フェイト对话；
●前往黑十字舰队。

CHECK!

出发前往黑十字舰队后立刻进入BOSS战，应当事先做好准备。

MISSION:23 黑十字舰队

●事件后与クラーケン进行战斗；
●胜利后前往トウケイ领。

BOSS! クラーケン

这个BOSS的HP很高，耐性也很强，还拥有钢体特性,应当注意连击的时机。BOSS的动作非常缓慢，CC消耗的时候暂时拉开距离回复比较稳妥。

MISSION:24 トウケイ领

●打开水门；
●乘小船前往トウケイ城。

CHECK!

首次前来时，城中的房屋不能进入。完成トウケイ城的剧情后就可以正常使用商店了。

MISSION:25 トウケイ城

●沿路前进；
●在喷水广场操作阀门停止水流；
●回到入口附近，进入水道；
●移动木箱，让阶梯从水道中露出，然后按下按键；
●走过木箱继续前进；
●从阶梯左侧房间的电梯上行；
●走出房间，将门口的木箱推落；
●走下阶梯，从阶梯右侧房间的电梯上行；
●将里侧的木箱推落至前方；
●从电梯下行，将木箱推到按键上打开通路；
●按照鼠（ねずみ）、牛（うし）、虎（とら）、兔（うさぎ）、龙（たつ）、蛇（へび）、马（うま）、羊（ひつじ）、猴（さる）、鸡（とり）、狗（いぬ）、猪（いのしし）的顺序进门；
●向前行进发生事件，与ティベリウス进行战斗；
●战斗胜利后前往トウケイ领。

BOSS! ティベリウス

BOSS的动作非常快,攻击的威力也高,周旋时尽量别和同伴扎堆,这样可以分散受到的伤害。由于BOSS的弱点只有音属性,战斗前不妨将ジョニー换进出战队伍中。

MISSION:26 トウケイ领

●前往港口发生事件，ジョニー离队；
●与フェイト对话，前往港町スノーフリア。

CHECK!

城中的店铺此时全都可以使用了，不妨整备好之后再出发。

MISSION:27 港町スノーフリア

●进入镇中发生事件；
●事件后走出镇外，发生与反乱军兵士×5的强制战斗；
●战斗后自动前往宿屋，ウッドロウ和チェルシー入队；

●出镇前往ティルソの森。

CHECK!

到达スノーフリア后会发生支线剧情。

MISSION:28 ティルソの森

●进入后发生事件；
●在雪球前获得ソーサラーリング；
●用ソーサラーリング消去雪球打开道路；
●前往サイリルの街。

MISSION:29 サイリルの街

●进入后发生事件；
●前往マリー的家发生事件；
●离开街道前往首都ハイデルベルグ。

CHECK!

到达サイリル后会发生支线剧情。

MISSION:30 首都ハイデルベルグ

●前往街道东侧；
●进入民居后自动前往ハイデルベルグ地下通路。

CHECK!

进入地下后再返回民居一次，可以拿到民居中的道具。

MISSION:31 ハイデルベルグ地下通路

●沿途前进；
●在休息所接近ダーゼン发生事件；
●事件后继续前进；
●使用ソーサラーリング操作按键前进；
●前往ハイデルベルグ城。

CHECK!

休息所设有店铺，可以进行各种补充。和ダーゼン对话可以回复HP。

MISSION:32 ハイデルベルグ城

●走上阶梯前往大屋发生事件，与ダリス进行战斗；
●战斗胜利后マリー离队；
●事件后继续前进；
●走上阶梯，操作按键；
●从反方向下行，用ソーサラーリング解除冻结；
●操作按键打开帐幕前进；
●按照前方烛台的点燃位置用ソーサラーリング点燃封印旁的烛台解开封印；
●走上阶梯，操作按键放下电梯；
●下行操作按键，利用移动平台到达对面，然后乘坐电梯上行；
●将木箱从孔洞中推落；
●将落下的木箱推到升降器上；
●上行后从升降器上走过；
●走下阶梯，用ソーサラーリング融化电梯链条上的冰；
●上行跳过齿轮操作按键放下电梯；
●通过エレベーター下行，再从左端放下的电梯上行；
●操作上方的按键降下电梯；
●通过电梯上行；
●在时计塔顶与グレバム进行战斗；
●战斗后发生事件，自动前往ダリルシェイド。

BOSS! ダリス

这个BOSS的术防御力非常高，应当依靠物理攻击进攻。BOSS的弱点是打属性和射属性，让マリー和ウッドロウ加入战斗队伍可以更有效率地进行战斗。当BOSS的防御被打破时应当抓紧机会连击，以迅速形成大伤害。

BOSS! グレバム

这一战有些特殊，除前方的BOSS外，背景中的龙也会向己方角色发动进攻，其中的炎属性攻击还比较容易躲闪，但风属性攻击很难避开，战斗中必须时刻注意HP残量。BOSS本人也会使用强力的技巧，应当采用稳扎稳打的策略，尽量坚实地防御，并不时拉开距离躲避，当BOSS被打出硬直时再上前连击。

MISSION:33 首都ダリルシェイド

●发生事件，己方团队解散；
●剧情之后游戏的第一部结束。

MISSION:34 首都ダリルシェイド

●剧情后获得バリアブルマテリアル；
●前往王城，在王座之间发生事件；
●前往ハーメンツの村。

MISSION:35 ハーメンツの村

●进入宿屋发生事件；
●前往ストレイライズの森。

MISSION:36 ストレイライズの森

●前进至山丘，发生与シアンドギャルド×4、レヴァント×2的强制战斗；
●穿越森林发生事件；
●前往ダリルシェイド。

MISSION:37 首都ダリルシェイド

●进入后发生事件；
●回到宅邸发生事件；
●前往王城，在谒见之间发生事件；
●离开街道，向南前往クレスタ。

CHECK!

剧情中出现的选项不会对之后的情节展开造成影响，随意选择即可。

MISSION:38 クレスタの街

●在喷水广场的民居中和士兵对话；
●前往孤儿院发生事件；
●离开街道前往クレスタ北面的沙地；
●发生与イーブルスター×2的强制战斗；
●发生与イーブルスター×3的强制战斗；
●发生与ブルーローパー×2、イーブルスター的强制战斗；
●战斗胜利后前往ダリルシェイド。

CHECK!

此时先前往モリュウ领一次再前往シデン领会诱发支线剧情。最好特地返回一次去诱发。

MISSION:39 首都ダリルシェイド

●进入谒见之间发生事件；
●回到宅邸发生事件；
●进入宅邸二层的房间发生事件；
●前往王城，发生和セインガルド上级兵的强制战斗；
●事件后自动前往神殿。

MISSION:40 神殿·神の眼封印施设

●从传送点传送至神の眼封印施设；
●沿路前进，进行传送；
●在最深处发生事件，和フォースアーマー进行战斗；
●战斗胜利后自动前往にオベロン社秘密工场。

BOSS! フォースアーマー

BOSS的动作很快，并且拥有钢体特性。扣去一定HP后，BOSS会使用属性技发动进攻，应当留意。使用特技“魔人暗”可以比较轻松地解决战斗。战斗胜利后，リオン习得BC技“魔神剑·刹牙”。

MISSION:41 オベロン社秘密工场

●沿路前进，在终端处输入“12345”；
●向深处前进发生事件，与ヒューゴ进行战斗；
●离开房间再进入发生事件；
●剧情后前往海底洞窟。

BOSS! ヒューゴ

剧情战斗，败北后故事继续发展。

MISSION:42 海底洞窟

●进入后发生事件，与スタン、ルーティ、ウッドロウ、フィリア进行战斗；
●胜利后进入结局。

BOSS! スタン、ルーティ、ウッドロウ、フィリア

由于是一对四，战斗时应当时刻注意HP残量。不过此战中对手们的动作很迟钝，战斗并不很艰苦。ルーティ和フィリア的晶术威胁较大，应当优先击倒。对方的弱点是晶术，拉开距离用晶术进攻相当有效。另外，スタン会使用BC技“杀剧舞荒剑”进攻，需要特别留神。



孩提时，我抬头望去，她总是在对我微笑
时光流逝，年龄增长，我开始不必再仰视她的笑容
父亲对我漠不关心，因此，
我想快些成为不需要依赖父亲的大人
我的心愿只有两个，一切都是为了能够和她平等……

Chapter.1

一个晴朗的上午，少年剑士利昂（リオン）走进了坐落于圣加尔多（セインガルド）王国首都达里尔谢德（ダリルシェイド）的大宅中。这位年仅十六岁就获得了圣加尔多王国客员剑士头衔的少年剑技非凡，但待人非常冷漠，脸上总是挂着冰霜般的表情。然而此刻，当走进屋中的利昂看到伫立在窗边默默眺望着窗外景色的女仆玛丽安（マリアン）时，脸上的表情立刻柔和了下来。

在利昂的呼唤下，玛丽安略微有些吃惊地回过头来，询问利昂为什么没去执勤。利昂用轻松的语气告诉玛丽安当天没有任务，并说自己准备在家中悠闲地度过一天。可正在这时，一位王国的士兵匆匆忙忙跑进了房间，说有紧急任务下达。看到有人贸然闯入，利昂的表情顿时冷峻起来。玛丽安见状，先行退出了房间。士兵告知利昂，王国的剑士要奉命前往哈门茨（ハーメンツ）村缉捕逃犯，至于让利昂出阵，则是在王国中权势遮天的奥贝隆（オベロン）社总帅修戈（ヒューゴ）的要求。听到自己的父亲亲自下令，正因兴致被打断而恼怒的利昂也不由得严肃起来。士兵说，本次的缉捕对象是两名叫做露蒂（ルーティ）和玛莉（マリー）的女盗贼，这两个人曾经因为盗挖罪等罪名被多方捉拿，但一直没有落网。情报显示，最近二人身边似乎多了一名男同伴，并且，这伙人开始使用一种“不可思议”的武器。

传令的士兵走后，利昂立刻呼唤起身边的神剑（ソーディアン）夏尔蒂埃（シャルティエ）来。神剑是一种非常神奇的武器，拥有自己的意志，能和拥有者对话，长年陪伴在利昂身边的夏尔蒂埃就是其中一把。听过刚才士兵的叙述，夏尔蒂埃觉得被通缉者使用的武器很可能也是神剑。此外，令利昂和夏尔蒂埃在意的是，露蒂的名字恰好和利昂年幼时失散的姐姐相同。于是，利昂当即启程前往哈门茨村。

利昂来到哈门茨村后，恰好看到一队王国士兵正将三个人团团围住。从对峙双方的话语中，利昂得知三人中的两个女子正是露蒂和玛莉，而另外一个长发的男青年叫做斯坦（スタン）。斯坦似乎不想动武，极力向王国士兵们理论着什么，但王国士兵们并没有谈判的意思。看到士兵们步步进逼，斯坦等人只得应战。王国士兵们原以为人多势众，可交手之后，一瞬间就被全部打倒在地。就在此时，夏尔蒂埃认出斯坦和露蒂手中的武器正是另外两把神剑迪姆洛斯（ディムロス）和亚图海特（アトワイト）。于是，利昂面无表情地走上前去。

尽管斯坦、露蒂和玛莉三人合力进攻，但最终还是败在了利昂超凡的剑技之下。利昂吩咐士兵们将倒在地上的三人押回王都。士兵们走后，利昂独自站在村中回忆起三人的容貌，觉得露蒂确实和自己有几分相像。

赶回王都报告的利昂在王城中见到了修戈。利昂试探性地问父亲是否知道露蒂的真实身份，但修戈却作出一副与己无关的姿态，只说抓获的三个人是最近袭击飞行龙的凶犯，命令利昂去地下牢提出三人赴国王驾前审判。修戈还说，三人有可能被处以极刑。闻听此言，利昂发觉自己不过是被利用来夺回神剑，但又无法违令，只得向地下牢走去。

地下牢中，露蒂因为神剑和身上的钱财被押收而发着牢骚，玛莉摆出一副无所谓的样子，而斯坦则坐在旁边一言不发。看到利昂前来，露蒂正想大声呼喝，斯坦突然起身，慢慢走向利昂。看到斯坦不寻常的样子，露蒂不禁沉默了下来。谁知，斯坦突然带着兴奋的表情大声问利昂，如何锻炼才能变得像利昂一样厉害。看到斯坦这种天真的行径，露蒂哑口无言。而利昂依然面无表情，只是默默地将三人带出了牢房。

斯坦等人被带到了国王的王座前。国王身边的将军杜莱登（ドライデン）刚要就“夺走神剑和袭击飞行龙”的罪名对三人进行审判，一名士兵急匆匆地冲进来报告，阿塔莫尼（アタモニ）教总会斯托雷莱兹（ストレイライズ）神殿受到了袭击。闻听此言，国王猛然从王座上站了起来，脸上显出了震惊的神情。修戈在一旁不紧不慢地问国王，是否担心神殿中安放的“神之眼”发生意外。听到“神之眼”的名字，放在玉阶前的两把神剑迪姆洛斯和亚图海特突然惊奇地叫了起来。能够听到神剑声音的斯坦和露蒂不禁问起“神之眼”的来历。

国王对众人说，“神之眼”是天地战争时代的遗物，具有未知的力量，圣加尔多王室流传有“决不能让神之眼再次公之于世”的古训。眼下，救援神殿是当务之急，但支持着王国的“七将军”却都公务在外无法赶回。国王正在焦急，斯坦突然提议由自己去神殿救援，众人再次大吃一惊。就在此时，修戈向国王进言，认为让能使用神剑的人前去守护“神之眼”未尝不是一策。向来倚重修戈的国王点头首肯。于是，斯坦、露蒂和玛莉受命前往神殿，而利昂也被要求作为“监视者”同行。利昂此时才隐约明白，修戈似乎另有一番打算。利昂虽然接下了同行的任务，但却打定了和斯坦等人保持距离的主意。对于露蒂，利昂觉得澄清彼此的关系并没有好处，而对于斯坦的热情，利昂则固执地认为这不过是一种想要利用自己的伪装。

斯坦等人在修戈的宅邸中领回了神剑。露蒂原本不打算卷入这种不必要的麻烦，但在听到修戈愿为完成任务支付大笔报酬之后，当即改变了主意。临行之前，利昂来到房间中，恋恋不舍地向玛丽安道了别。

Chapter.2

利昂和斯坦等人离开王都，来到了森林深处的斯托雷莱兹神殿，却发现这里静寂无声。玛莉感觉到，神殿内传出“血的气息”。众人进入神殿后，突然听到一道被结界封住的门里传出呼救声。众人打破结界进入门内，救出了数名被困在这里的神职人员。一位名叫埃鲁茨（アイルツ）的司教告诉众人，神殿中的大司祭格雷巴姆（グレバム）突然叛乱，杀害了大司教，并将神职人员都关了起来。听说利昂等人是受了王命前来后，埃鲁茨带众人前去查看“神之眼”。

众人来到神殿最深处的隐藏房间，发现原本安放“神之眼”的台座上已经空无一物，但台座旁边站着一位被石化的女祭司。斯坦上前用魔法药解除石化，救出了这名叫做菲利亚（フィリア）的少女。菲利亚对众人说，自己在不知情的情况下接受格雷巴姆的命令，打开了封印之间的门。格雷巴姆挑起反乱后，命人把“神之眼”运出神殿，而菲利亚由于不愿和格雷巴姆同流合污，被格雷巴姆用“神之眼”召唤出的怪物变成了石像。菲利亚说，格雷巴姆似乎要把“神之眼”运往卡尔巴雷斯（カルバレイス）大陆。要把巨大晶体状的“神之眼”运到如此远的地方，必须使用大型船，而附近的市镇中有大型船港口的地方只有王都达里尔谢德。利昂判断，格雷巴姆大概和众人擦肩而过，向达里尔谢德去了。于是，众人决定立刻起身返回王都。由于队伍中需要认识格雷巴姆的人，利昂命令菲利亚同行。埃鲁茨担心刚从法术中恢复的菲利亚的身体，但菲利亚觉得自己在“神之眼”被夺走这件事上负有责任，因此接受了同行的要求。

众人匆匆赶回了达里尔谢德的港口，可还是晚了一步，格雷巴姆运送“神之眼”的船已经出航了。无奈之下，利昂只得回王城请求国王派船出击。在王城门口，利昂迎面遇上了修戈。由于任务失败，修戈此刻是利昂最不想遇到的人，但眼下狭路相逢，利昂也不得不向修戈解释了一切。听说“神之眼”被夺走后，修戈依旧用冷冰冰的语气指责一番，随后准备亲自向国王陈说此事，可利昂坚决反对，随后撇下修戈，自己前往谒见之间去见国王。

听利昂讲完事情经过后，国王果然表示了对利昂和斯坦等人的不信任。可是，在利昂的坚辞请求下，国王还是勉强同意了继续让年轻人们出击。此时，修戈走进谒见之间告诉国王和利昂，已经准备好了能立即出港的船。看到修戈的迅速行动，国王也松了一口气，命令利昂立刻出击。

在船只的出航准备完成前，利昂先偷偷回了趟家，见到了玛丽安。由于被国王和父亲所轻视，利昂显出一副沉重的表情。利昂从小就被笼罩在父亲的阴影下，一直因为无法让别人承认独立的自己而感到深深的苦恼。因此，成长后的利昂舍弃了自己儿时的姓氏，并对一般人隐瞒了自己是修戈之子的事实。见此情景，玛丽安走近利昂，问利昂要不要变回原来的姓名，卸下沉重的包袱。听到玛丽安温柔的安慰，利昂似乎重新记起了自己所追寻的“心愿”，慢慢抬起了头。玛丽安告诉利昂，即使失败也不要紧，自己会成为利昂的支持。听罢此言，利昂坚定了信心，在与玛丽安道别之后，转身出门，快步向港口方向跑去。

在船上，神剑迪姆洛斯告诉众人，在附近海底沉没的太古航行船中沉睡着第四把神剑克雷门特（クレメンテ），目前的当务之急是增强战斗力，不妨先去取回这把珍贵的武具。利昂同意了这个提案。神剑的拥有者们集合力量召唤出巨型海龙，随后乘海龙来到了海底的航行船拉迪斯洛（ラディスロウ）上。此时，菲利亚听到了来自航行船内部的召唤。在航行船最深处，众人见到了被收藏在这里的神剑克雷门特。克雷门特感应到了菲利亚与众人共同战斗的决心，因此选择菲利亚成了自己新的主人。

众人重新乘海龙返回船上，来到了卡尔巴雷斯大陆的港口切里克（チェリク）。利昂等人发现，这个热带沙漠气候下的小镇给人一种拒人于千里之外的感觉，所有镇民对外来者都是一副冷淡的态度。众人找到奥贝隆社设在这里的基金本部，见到了这里的干部巴路克（バルック）。巴路克告诉众人，由于这里是往昔天地战争的战败方，民众生活艰苦，因此对外来者抱有敌意。关于“神之眼”的事，巴路克已经接到了修戈的传信，但还没有查到结果。离开基金本部后，利昂从镇上的情报贩子处买到了一条情报，情报称教团的人向卡尔巴雷斯首都卡尔比奥拉（カルビオラ）去了。此时，菲利亚也想起，卡尔比奥拉有阿塔莫尼教的支部。

来到卡尔比奥拉后，菲利亚扮成朝拜者的样子独自潜入阿塔莫尼教神殿打探情况，约定天黑行动。在旅店安顿下来后，利昂一个人来到城中的高处，眺望着这座坐落在沙漠中的孤城。对于在这种残酷环境下生存下来的人们，利昂抱有一种特殊的敬仰。不过，这里的人们究竟是靠着“自力求存”还是“相互扶持”的信念才活下来的，利昂自己也说不清。想起在眼前任务中可能面临的重大抉择，利昂感到有些彷徨。但神剑夏尔蒂埃安慰利昂，无论发生什么事，只要自己和利昂一起承担，就一定没有问题。

入夜后，利昂等人在菲利亚的协助下潜入了神殿内部。在大圣堂地下的密室内，众人见到了“神之眼”和格雷巴姆。见到众人前来，格雷巴姆也不慌张，使用“神之眼”的力量召唤出几只魔兽缠住众人，自己则趁机逃脱了。急于建功的利昂一个人向外追去，却没有提

防身后的魔兽。就在利昂即将被石化光线击中时，斯坦突然冲了过来，替利昂挡下了攻击。看着被石化的斯坦，利昂犹豫了片刻，但还是撇下同伴们追了出去。

利昂一路追到城边，却没有看到格雷巴姆的踪影。想起刚才斯坦的舍身援救，利昂也不知自己是对同伴们感到厌烦还是觉得无颜再与同伴们相见，只想自己一个人就此离去。就在此时，带人前来卡尔比奥拉支援的巴路克出现在利昂面前。知晓发生的一切后，巴路克立刻准备冲进神殿去援救露蒂等人。巴路克同时告诉利昂，在拯救他人时，是不需要顾虑太多的。听到巴路克的告诫，利昂也开始意识到了“同伴”的意义，便和援军一同赶回了神殿。

众人合力清除了格雷巴姆放出的魔兽，并将斯坦从石化状态中回复了过来。经此一役，利昂对斯坦等人的态度缓和了很多。众人从巴路克处得知，格雷巴姆似乎用某种“巨大的怪物”将“神之眼”运往了诺伊修塔特（**ノイシュタット**）。

在前往诺伊修塔特的船上，利昂独自在甲板上想起自己在旅途中遇到的同伴们。由于从年幼时起一直只有神剑夏尔蒂埃陪伴，利昂感到对“同伴”这个词还有些不能适应。夏尔蒂埃对利昂说，自己衷心为利昂能找到同伴感到高兴。原来的利昂只有“想超越父亲修戈，想和玛丽安在一起”这两个心愿，对于一个十六岁的少年来说，梦想实在是太少了。能够与普通的朋友一起享受生活，这是无比宝贵的事。听到夏尔蒂埃这样说，利昂才多少有了一点释然的感觉。

Chapter.3

众人乘船来到诺伊修塔特，想求见此地的奥贝隆社干部伊蕾娜（**イレーヌ**）。伊蕾娜是一位美丽、温柔而又坚强的女性，在此地声望极高。可当众人登门拜访时，伊蕾娜恰好不在家中，众人只得暂且在城里自由活动。斯坦等人去了这里的大斗技场，利昂则独自来到了海边。正当喜欢甜食又怕被别人取笑的利昂烦恼着要不要买冰淇淋吃时，一只魔兽突然出现，对附近的居民发动了袭击。利昂当即拔剑击退了魔兽，随后向城中心赶去。

不知为什么，原本居住于海里的魔兽开始大量出现在诺伊修塔特城中。利昂急忙前往斗技场和斯坦等人会合，看到斯坦正和诺伊修塔特的斗技英雄康古曼（**コングマン**）进行完一场比赛。听说魔兽来袭，康古曼当即冲了出去。众人也随后来到街上，看到魔兽已经开始屠戮平民，而伊蕾娜正在指挥人们往斗技场中避难。就在此时，不知什么人放出了斗技场中的魔兽，威胁到了避难的人们。利昂等人急忙返回斗技场打倒魔兽，总算暂时控制了局势。伊蕾娜对众人说，诺伊修塔特港外的海上突然出现了海盗船组成的武装舰队，奥贝隆社正在设法应对此事，袭击就发生了。利昂等人觉得，这支舰队很可能和格雷巴姆有关。

利昂等人来到港口，准备乘坐伊蕾娜调度的船出海迎击，正义感很强的康古曼也要求和众人同行。众人的快艇穿过层层炮火，直接冲到海盗船舰队的旗舰旁。利昂等人飞身上舰，合力击散了海盗和船上驻守的神官，冲到了船长室。可是，在这里指挥的并不是格雷巴姆本人，而是格雷巴姆的侧近巴提斯塔（**バティスタ**）。菲利斯试图劝说巴提斯塔，但这位举止怪异的神官似乎对追随格雷巴姆相当执着，毫无对话之意，众人只得动手。一番混战后，众人活捉了巴提斯塔。失去指挥的海盗船全部撤退了。

虽然战斗取得了胜利，众人却没能找到格雷巴姆的踪影。回到诺伊修塔特后，有人说看到一条海盗船独自接近港口，众人这才意识到，很可能中了格雷巴姆为逃走而使用的调虎离山之计。利昂用各种方法审问巴提斯塔，但巴提斯塔就是不愿吐露格雷巴姆的下落。此时，利昂突然心生一计。

第二天早晨，前来送饭的菲利亚发现巴提斯塔不见了。众人正惊疑间，利昂走进来说，这件事是自己做的。原来，利昂在审讯时将玛丽身上佩戴的监视器放到了巴提斯塔身上，又故意没有锁门，放走了巴提斯塔，目的是利用监视器上的定位装置监视巴提斯塔的行踪。监视器的信息显示，巴提斯塔向阿库亚维尔（**アクアヴェイル**）去了。伊蕾娜告诉众人，阿库亚维尔与圣加尔多敌对，去那里可能会遇到危险。但众人此时追击的决心已定。于是，伊蕾娜准备船只，送众人离开了诺伊修塔特。

在船上，斯坦单独找到利昂，说起了自己对伊蕾娜的憧憬之情。斯坦说，伊蕾娜想建立一个“没有人相互憎恨，所有人能共同欢笑”的地方，自己也被伊蕾娜的这种理想所感染。斯坦问利昂是否已经有了心上人，利昂想起自己的“心愿”，不由得沉默了。正在此时，玛莉和菲利亚走了过来，对自己和斯坦单独交谈感到有些害羞的利昂当即板起面孔，玛莉和菲利亚不禁同时笑了起来。此时，玛丽发现露蒂站在远处没有走过来，便转身向露蒂走去。露蒂脸上露出了一丝苦笑，说害怕自己的性格会破坏了融洽的气氛。玛莉知道露蒂心中对利昂和斯坦的关心，便安慰道，当露蒂只能站在远处注视时，自己会站在露蒂身边。听玛莉这样说，露蒂的表情才轻松下来。

阿库亚维尔是一个国家联合，包括紫电（**シデン**）、茂龙（**モリュウ**）和东卿（**トウケイ**）三个领，对外采取锁国政策。为避免不必要的麻烦，利昂等人在陆地附近换乘小船，偷偷潜入了紫电领。在这里，利昂等人得到了阿库亚维尔正爆发战争，以及格雷巴姆可能在茂龙领的消息。

如今海路已被封锁，想到达茂龙领，就必须穿越危险的海底洞窟。但眼看没有别的方法，众人也值得冒险前行。谁知进入洞窟后，露蒂由于擅自行动而使岩盘崩塌，和斯坦一起掉进了无法爬出的深洞中。眼见露蒂遇到危险，利昂忽然感到了一种从未有过的焦急，当即回头向紫电城中跑去，向领主借来了绳索，这才将露蒂和斯坦救了出来。

艰难穿越了海底洞窟之后，众人来到了建在水上的茂龙领。众人在四处打探情报后得知，东卿领的大王提贝留斯（**ティベリウス**）将格拉巴姆收为参谋并实行军事扩张，茂龙领目前已被提贝留斯占领。恰好此时，提贝留斯召集茂龙领的民众训话，利昂等人为了查找格拉巴姆的踪迹，混在人群中来到了训话台前。可是，这里并没有格拉巴姆的身影。台上的提贝留斯大声宣布，在不久的将来将要统一阿库亚维尔，并且向圣加尔多发动进攻。闻听此言，斯坦不禁吃惊地叫出了声。提贝留斯一眼认出利昂等人就是格拉巴姆所说的“追击者”，当即命令士兵缉捕众人，抢夺神剑夏尔蒂埃。看到情况不妙，利昂等人慌忙逃走。危急时刻，一位举止飘逸但又略显古怪的吟游诗人伸出援手，协助众人摆脱了追兵。由于有了先前的情报，利昂等人认出这位名叫乔尼（**ジョニー**）的吟游诗人是紫电领的三王子。

乔尼向众人解释道，提贝留斯原是东卿领的领主，在起用格拉巴姆后势力突然增强，夺取了阿库亚维尔的大王之位。至于提贝留斯想抢神剑夏尔蒂埃，是因为阿库亚维尔曾经是夏尔蒂埃沉睡的故乡，乔尼自己也曾与夏尔蒂埃有缘。十年前，有人盗走了夏尔蒂埃，辗转才落到利昂的手里。听乔尼说格拉巴姆目前人在东卿领后，利昂问起前往东卿领的方法。可乔尼摇摇头说，现在东卿领已经实行了严密的海上封锁，除非是原茂龙王子菲特（**フェイト**）的“黑十字舰队”，否则无法突破。正在这时，一位镇民慌慌张张地跑进来说，被提贝留斯俘虏的菲特即将被公开处以死刑，而执刑官正是那位格拉巴姆的侧近巴提斯塔。镇民请求乔尼拯救好友菲特，而乔尼却摆出一副事不关己的神情，独自走了出去。众人正对乔尼的无情与冷漠感到气愤，外面又有一位镇民匆匆跑进来说，乔尼独自一人向关押菲特的领主居城去了。众人这才恍然大悟，急忙追了出去。

众人乘小船来到居城外，赶上了乔尼。看到众人前来，乔尼感到有些意外，但在斯坦的说服下，乔尼同意了让众人一同进城救人。突破了居城内的层层守卫后，众人在居城的天守见到了被提贝留斯封为茂龙代官的巴提斯塔。此时的巴提斯塔身体似乎起了变化，带着一种诡异的魔力。看到巴提斯塔已经被追至绝境，菲利亚还想再进行一次劝说，但巴提斯塔丝毫没有改变道路的意思，霍然亮出了手上佩戴的钢爪。无奈之下，众人只得兵刃相向。

战斗并没有持续太长时间，在众人的合力下，巴提斯塔很快便倒在了地上。眼看自己昔日的前辈因执迷于错误的信念而丢掉了生命，菲利亚流下了痛苦的泪水。见此情景，众人悄悄退出了天守，暂时留下菲利亚一个人整理心情。

众人在居城天守下方的牢房内救出了被关押的菲特。在菲特的力量下，茂龙领摆脱了提贝留斯的控制。同时，菲特也同意用“黑十字舰队”的战舰护送里昂等人前往东卿领。在战舰上，菲特说起阿库亚维尔的往事。当初，阿库亚维尔是从圣加尔多分离出来的，因此这里的人对圣加尔多抱有传统的敌对意识。不过，提贝留斯能如此大张旗鼓地活动，原因应该还在格拉巴姆身上。除了圣加尔多外，提贝留斯似乎还准备进攻泛达里亚（**ファンダリア**）大陆，并为此一直进行着各种破坏活动。

众人正在思考下一步的行动，格拉巴姆派出的海兽突然对舰只展开了袭击，商议只得被迫中断。众人击倒了海兽后，利昂一个人来到甲板上。神剑夏尔蒂埃对利昂说，以前自己被保管在阿库亚维尔时曾被人用于邪恶之途，而当时抢回自己的人就是乔尼，所以乔尼对自己有恩。夏尔蒂埃告诉利昂，现在的乔尼正在为某件事而痛苦，希望利昂设法帮助乔尼。可是，利昂听到夏尔蒂埃有着自己不知道的过去后，心中感到有些不快，一时没有做出回答。这时，斯坦过来甲板上找利昂，可二人刚刚见面，就听到船头传来说话的声音。

对话的人是菲特和乔尼。菲特劝说乔尼“不要再冒着危险独自追杀提贝留斯”，而乔尼似乎不愿提起此事，不断转开话题，菲特只得无奈地返回船舱去了。乔尼早就发现了躲在一边的利昂和斯坦，当即把二人叫了出来。二人想为无意中偷听的事道歉，但乔尼却不理会，反而端起手中的琴，用吟唱的方式说起了一段故事。

曾经有三个青梅竹马的孩子，两个男孩和一个女孩。三个人非常要好，总是形影不离。随着年龄的增长，其中一个男孩对女孩产生了恋心，但他发现，女孩的心意向着另一个男孩。于是，男孩藏起了自己真正的感情，开始努力撮合另外两个人。这段爱情故事原本还可以继续下去，但有一天，大祸突然降临，邪恶的化身掳走了女孩。两个仍然年少的男孩没有任何力量可以施行拯救，只得眼睁睁地看着女孩失去了花季的生命。

唱到这里，乔尼停住了手中的琴。斯坦还想继续听下文，可乔尼却说故事已经结束了，随后转过身，默默地向船舱走去。回想着乔尼吟唱的内容，利昂陷入了思索之中。

Chapter.4

在“黑十字舰队”的掩护下，众人奇袭了东卿的领主居城，并成功在居城顶层堵住了提贝留斯和格拉巴姆。格拉巴姆扫视了一下前来讨伐的众人，要求提贝留斯出战。提贝留斯也不多说什么，当即脱掉上衣，提着细身的长刀向众人冲来。

令利昂和斯坦等人没有想到的是，东卿大王提贝留斯竟然是位东方剑术的高手，在凌厉的刀法下，众人甚至一时陷入了苦战。不过，在乔尼的全力奋战之下，众人最终还是战胜了提贝留斯。看到战局已定，利昂急忙回头找格拉巴姆，却发现格拉巴姆已经失去了踪迹。就在此时，一条巨大的飞行龙从东卿居城外腾空而起，向着远处的天际飞去。众人知道，格拉巴姆又一次逃脱了。

直到此时，提贝留斯才知道自己成了格拉巴姆的弃子。不过，提贝留斯并不愿就此认输，反而向乔尼提出了最后的决斗。短暂的沉默后，乔尼接受了决斗，转身向斯坦借剑。就在此时，利昂将手中的夏尔蒂埃扔给了乔尼。乔尼意味深长地笑了笑，举起了这把自己曾经熟识的神剑。出剑之前，提贝留斯问乔尼前来讨伐自己究竟是为了给昔日的心上人艾蕾诺亚（**エレノア**）报仇，还是为了取回父亲被夺走的大王之位，可乔尼淡淡地说，这只是一般的“侠义之举”。

一道寒光闪过，提贝留斯当场倒在了地上。乔尼平时使用的武器并不是剑，可这一剑的凌厉却令所有人惊

叹不已。乔尼将夏尔蒂埃还给利昂，然后连看也没再看提贝留斯一眼，转身向城外走去。

此时，菲特率领的"黑十字舰队"战士们已经控制了城中的局势。得知施行苛政的大王已被讨伐，东卿领的民众们全都聚集到居城前欢庆，菲特也亲自来到居城外迎接凯旋的众人。当听说乔尼手刃了提贝留斯后，爱动情的菲特留下了泪水，但乔尼反倒显得若无其事，轻松安慰了菲特几句，就走到人群当中，和民众一起弹琴欢唱起来。但此时，站在一边的利昂和斯坦已经察觉到了乔尼当初所讲"故事"的真正含义，因此，谁也没有随着一起露出笑容。

从情况来分析，格拉巴姆很可能逃向了泛达里亚。这样一来，动乱的波及面就会更加广阔，追击已经刻不容缓。里昂等人在告别了再次只身踏上旅途的乔尼之后，乘坐菲特准备的舰只向泛达里亚出航了。

众人的船只靠近泛达里亚大陆时，天上飘起了雪花。见此情景，曾经失去过记忆的玛莉似乎触动了什么已经遗忘的往事，表情变得有些痛苦。众人一边替玛莉担心，一边也记挂着泛达里亚的情况。不久之后，船只在泛达里亚的港口斯诺芙里亚（スノーフリア）靠岸了。这个雪国小镇被一片银白色所覆盖，但众人踏上陆地后，首先看到的却不是美丽的雪景，而是遍地倒卧的伤兵。这些伤病全都来自泛达里亚首都海德贝尔格（ハイデルベルグ），在格拉巴姆的魔兽大军进攻之下，王城瞬间沦陷，大批败残士兵逃往边境和港口，目前这里已经一片混乱。众人正在四处查看，一位老人突然喊着斯坦的名字向这边赶来。斯坦一眼认出，这位老人正是曾经救助过自己的弓术名家阿鲁巴（アルバ）。阿鲁巴用焦急的声音告诉斯坦，自己的徒弟伍德罗（ウッドロウ）和孙女切露西（チェルシー）在从海德贝尔格逃亡的途中，被追兵堵截在提尔索（ティルソ）森林中，现在处境十分危险。伍德罗和切露西都是斯坦非常熟悉的同伴，此刻听说二人有难，斯坦当即带着众人向镇外冲去。

来到镇外的众人恰好看见伍德罗和切露西被追兵包围，急忙上前助阵。一番奋战之后，前来追击的反乱军士兵溃败而走，众人将伍德罗和切露西救回了斯诺芙里亚。听到伍德罗的全名后，众人发现伍德罗的真实身份是泛达里亚的王子，同时也明白了反乱军执拗追杀的理由。伍德罗告诉众人，由于泛达里亚王室过于相信自己的军事实力，才导致这次的迅速溃败。伍德罗的父亲——国王伊扎克（イザーク）被格拉巴姆所杀，伊扎克拥有的神剑伊库提诺斯（イクティノス）也被格拉巴姆夺去了。伍德罗此刻肩负着夺回祖国的千斤重担，但召集散落在王国各地的兵力再进行反攻，并不是一件容易的事。此时，斯坦等人提议，由在场的这些人以少数精锐潜入海德贝尔格，这样也可以对格拉巴姆形成突然袭击。伍德罗觉得此案可行，便要求为众人领路。闻听此言，仰慕着伍德罗的切露西也要求一同前往，阿鲁巴觉得切露西的弓术已经日臻成熟，也就同意了切露西的请求。

众人穿越提尔索森林，来到了小镇赛利尔（サイリル）。这个小镇已经被反乱军所占领，但镇上的气氛有些奇怪，人们都兴高采烈地颂扬着格拉巴姆的功德，似乎对反乱军颠覆王国一事感到由衷的喜悦。众人正猜疑间，两个反乱军士兵突然叫着玛莉的名字迎上前来。从士兵们亲热的招呼中判断，这里似乎是玛莉的故乡，但是，玛莉却完全没有印象。正在这时，一位队长装扮的青年走过来，两个士兵一见，当即招呼此人过来与玛莉相见。青年见到玛莉后似乎大吃一惊，但玛莉却想不起面前的人是谁。看到玛莉的表情，青年似乎察觉了什么，立即恢复了平静，对士兵们说认错了人，随后便带着士兵向海德贝尔格的方向走远了。此时，玛莉的神情又变得痛苦起来。露蒂觉得此地似乎能对玛莉丧失的记忆产生刺激，便按照先前士兵所说的方向找到了玛莉原来的住所。

走进屋门后，玛莉一眼就看见房间正中摆放的一盆"雪白草"。这种附近山脉上顽强生长的植物的花语是"珍贵的回忆"，而这件事，似乎曾是什么重要的人亲口告诉自己的。玛莉环视着这个被生活感环绕的房间，往日的情景似乎一下子涌进了头脑之中。眼看玛莉跪倒在地，露蒂急忙上前扶住。镇定下来的玛莉缓缓抬起头，失去的记忆恢复了。

在玛莉的述说下，众人得知了两年前发生的一切。那位队长打扮的青年名叫达里斯（ダリス），是玛莉的丈夫。这个赛利尔小镇当初与泛达里亚王室不睦，达里斯是个立志改变故乡命运的热血青年，组织了赛利尔义勇军与王国对峙。玛莉并不清楚赛利尔与王室敌对的真正理由，但由于深爱着达里斯，所以始终支持着达里斯的行动。两年前，国王伊扎克派大军包围了小镇，义勇军战败，达里斯和玛莉被迫出逃。在半路上，为了让玛莉独自逃脱，达里斯将玛莉从一道山坡上推落。两人从此失去了联系。同时，由于跌落时的冲击，玛莉也失去了往日的记忆。

听完这段往事，伍德罗也想起了达里斯这个人。在两年前平息反乱的战役后，达里斯似乎被关进了王家的监狱，但后来的情况就不得而知了。从先前的遭遇来看，达里斯和格拉巴姆反乱一事有很深的关系，而且，达里斯似乎有意不愿让玛莉卷入这次的事件。此刻，玛莉和伍德罗之间的立场变得有些难堪，但众人都觉得，这样一来，就更有必要立即赶到海德贝尔格去弄清一切。于是，众人立刻默不作声地上路了。

一番周折后，众人成功潜入了海德贝尔格，并在王室开掘的地下隐蔽所中见到了侍奉伊扎克王的老臣盖森（ゲーゼン）和一些逃脱出来的王国士兵。盖森见到伍德罗王子平安归来，不禁大喜过望，当即对众人介绍了城内的情况。伍德罗问起两年前赛利尔战争的事，盖森带着气愤的语气说，两年前，赛利尔的军队对王室下了通牒，要求王室承认赛利尔独立，否则将不惜武力屠戮，伊扎克王这才派兵征剿。而如今，赛利尔军队的首领达里斯成了格拉巴姆的心腹，指挥反乱军四处镇压。目前，格拉巴姆和达里斯都驻扎在王宫的大钟楼上。

听完盖森的话后，玛莉有些不敢相信这是达里斯的所为，急于相见问个清楚，伍德罗则感到有些矛盾，不知是否应当相信自己的父亲。两人都决定，在钟楼之上做个最后的了断。利昂站在一边，看众人作着出征前最后的准备，心中忽然生出一丝寂寥的感觉。利昂知道，这一役之后，自己很可能就要和旅途中的伙伴分别，而此刻，自己当年最大的心愿"超越父亲修戈"似乎也变得不那么重要了。面对这种矛盾的心情，利昂开始怀疑自己的意志是不是变弱了，而夏尔蒂埃却用平静的声音对利昂说，能够超越追寻他人背影的执念，正是心灵已经变得坚强的证明。听完夏尔蒂埃的话后，利昂也重新振作起来，决定在最后的战斗中取胜，让玛丽安为自己的成长感到惊讶。

众人穿过冰封的地下通道潜入了王宫，谁知达里斯正只身一人在这里守候，似乎早就知道众人的行动方向。玛莉走上前，用颤抖的声音向达里斯询问情由，但达里斯却一言不发，只是默默地摆开了战斗的架势。

达里斯同样拥有高超的剑术，但面对利昂等人的合力进攻，终究还是显得不堪一击。玛莉跪在地上抱着受伤倒地的达里斯，泣不成声。伍德罗质问达里斯往事的情由，达里斯用平静的声音开了口。从很久以前，达里斯就对王权专制感到不满，尽管伊扎克被称为贤王，但在王权压制之下，民众依然有很多难以言说的苦楚。达里斯想建立能够反映民众意志的政治体制，因此才站了出来。可是，当年的达里斯急于求成，在焦急之下挑起了不恰当的战争，结果反倒使赛利尔的民众遭受了战火涂炭，自己也在和妻子玛莉分离后被捕入狱。在狱中的两年里，达里斯已经清醒地认识到了自己当初的轻率。这次格拉巴姆推翻伊扎克的王权，也放出了达里斯，将赛利尔当年的士兵们收归旗下。刚开始时，达里斯想利用这个机会重新追寻理想，可不久之后就发现，格拉巴姆只不过想利用自己和赛利尔的同伴们达成自己的野心。达里斯本想一走了之，但又想到反乱一旦被镇压，必须要有人为赛利尔参加反乱的民众们承担责任，因此决定作为责任人留下，只求在反乱被镇压后，能够代替昔日的同伴们赴死。

听完达里斯的话，伍德罗默默地拔出了剑。玛莉一见，急忙拦在达里斯身前，恳求伍德罗不要动手。伍德罗却不理会玛莉，只是直盯盯地看着达里斯。达里斯缓缓起身，请求玛莉退在一旁，然后带着有所觉悟的神情站在了伍德罗面前。现场的气氛凝固了。看到事情似已无法挽回，玛莉流下了绝望的泪水。

谁知，伍德罗并没有将手中的剑挥出，而是在沉默了片刻后重新将剑收回了鞘中。看到达里斯为了寻求让民众幸福的道路而甘愿承担责任的做法，伍德罗的心中产生了一种共鸣。伍德罗对达里斯说，自己不打算和父亲走同样的路，如果达里斯伤愈之后仍然没有放弃理想，可以直接来这里找自己，大家不是通过武器，而是通过言语共同商讨民众未来的道路。达里斯见到伍德罗的襟怀，也不禁感服，当即表示退出格拉巴姆的反乱。就在此时，玛莉作出了和达里斯一同离去的决定。看着这对历经磨难的夫妻，没有任何人表示异议。于是，众人目送玛莉搀扶着达里斯消失在来路之上。

经此事件，众人更加痛感，必须立即阻止格拉巴姆的野心。在与达里斯的战斗中坚定了意志的伍德罗率先向钟楼的方向冲去。看到伍德罗摆脱了因不知如何看待自己父王而造成的迷惘，不知道自己身世的露蒂不禁感叹起父母对孩子造成的巨大影响来。利昂在一边听到了露蒂的感慨，心里顿时感到有些不是滋味。

在钟楼的塔顶，格雷巴姆正操作"神之眼"放出源源不绝的能量。众人见到苦苦追寻的敌人就在面前，当即各拔兵刃准备迎战。见此情景，格雷巴姆突然冷笑起来，手中擎起了一把神剑。伍德罗当时神情一变，因为这把神剑正是老王伊扎克曾经使用的伊库提诺斯。格雷巴姆将伊库提诺斯指向天空，"神之眼"迸发出惊人的魔力，巨大的飞行龙从天而降，击碎了钟楼的塔顶，发出了震耳欲聋的咆哮。一场大战，就在这狂风挟裹的高塔之巅开始了。

由于要时刻躲避巨龙的攻击，战斗进行得异常艰难，但在众人殊死奋战的意志下，格拉巴姆终究没能再次逃脱。眼见大势已去，格雷巴姆突然将伊库提诺斯伸向"神之眼"，想直接将魔力注入神剑之中。可是，魔力的奔流失去了控制，一次耀眼的强光之后，格拉巴姆颓然倒在了地上。伍德罗上前拾起伊库提诺斯，发现神剑已经因承受过大的魔力而破损，任凭另外几把神剑怎么呼唤，都无法再出言进行回答。虽然伊库提诺斯的核心还未彻底损坏，但以目前的技术水平，想修复神剑近乎不可能。伍德罗只得先将神剑收了起来。

此时，"神之眼"的魔力已经平静下来。众人围在这块巨大的晶石面前，看着它发出的震慑人心的光芒，不禁感慨。但另一边，利昂却没有和众人一起围拢到"神之眼"旁，而是注视着倒在地上的格拉巴姆。临死前的格拉巴姆用愤恨的声音对利昂说道，一切都在"那个人"的掌握之中。闻听此言，利昂心中忽然涌起了一丝不安，急忙追问格拉巴姆"那个人"是谁，格拉巴姆却好像没有料到利昂会这样问，停顿片刻后，脸上露出了讥讽的笑容，随后只说了一句"不知道自己被人利用的棋子还真幸福"，便断了气。

斯坦提议破坏会带来灾祸的"神之眼"，众人表示同意，但无论怎样攻击，都无法使"神之眼"破损分毫。无奈之下，众人只得用飞行龙将"神之眼"运回了圣加尔多。在飞行龙上，露蒂为利昂曾在海底洞窟设法营救自己的事向利昂道谢，利昂一时冲动之下，想将身世与姐弟血缘的真相告诉露蒂，但终究还是没有说出口。

圣加尔多首都达里尔谢德的王宫内，国王就夺回"神之眼"与飞行龙的事表彰了众人的功绩。国王与伍德罗商讨了由两国共同守护"神之眼"的事，并在众人的献策下制定了详细的封印细则。由格拉巴姆挑起的反乱至此终于告一段落，旅途中的同伴们各自踏上了归途。斯坦打消了当初的仕途之念，在将神剑迪姆洛斯返还给圣加尔多后返回了家乡，露蒂也回到抚养自己长大的孤儿院去了。目送所有的同伴离开后，利昂返回了有玛丽安守候的家中。在这次漫长的旅途之中，利昂知道了自己"想自立于世"的真正心愿，还首次感受到了"同伴"这个词的意义。然而，对于神剑夏尔蒂埃在旅途中对自己所说的"应该抱有更多的梦想"，利昂依然存有一丝不解的困惑……

Chapter.5

两个多月后，又一个晴朗的早晨，利昂告别玛丽安后，离开家到王城中接受任务。国王派利昂前往哈门茨村，护送一位司教前往斯托雷莱兹神殿，并派遣了两名王国士兵与利昂同行。两名王国士兵分别名为乔布斯（ジョブス）和威尔（ウイル），是提升士兵队长的候选人。两人都有各自的优点与缺点，国王和杜莱登将军迟迟难以决定该提拔哪一个。国王要求利昂在此次护卫任务中仔细观察二人的资质，并决定提升队长的人选，这也是人物的其中一环。

在执行护卫任务中，利昂发现：乔布斯行事冲动，有时会忘记自己的任务，但非常重感情，随时将他人的事放在心上；威尔行事冷静稳重，时时以任务为先，但有时会因为过度拘泥而作出不近人情的举动。另外，这两人虽然性格相反，时常在相互争吵，但相互间其实存在着一种言语之外的默契。看着这两个人，利昂不由得想起了当初的斯坦和自己。

护卫司教的任务完成后，利昂回到城中，将自己的观察结果与判断告知了国王。在述说中，利昂又一次感受到曾经和同伴们踏上的旅程对自己造成的深刻影响。交令已毕，利昂回到了家中，翌日，利昂主动提出陪伴玛丽安一同外出购物。二人在城中的店铺转了半日，然后来到港口边小憩。看着手提购物袋的利昂，玛丽安忽然发出感慨，说利昂已经在不知不觉中长大成人了。突然听玛里安这样说，利昂有些不知所措，但玛丽安却转过身来，用认真的目光看着利昂说，经历了和同伴共同的旅程后，利昂已经从年幼的孩子成长为一名可以自立于世的男子，因此自己以后不会再扮演母亲的形象，而要以对待一位真正的家主的态度来侍奉利昂。听到玛丽安的话，利昂的心中感到了一种莫名的激动。夏尔蒂埃对利昂说，这一定是人们在获得了长久以来所追求东西时的喜悦。利昂听完，不禁默默地低下头，看着自己攥紧的双拳，沉浸在了“被作为一个独立的人来承认”的奇妙心情之中。

和玛丽安一同回到家中的利昂突然接到了紧急任务的传令。赶到王城后，国王告知利昂，位于达里尔谢德东面的库雷斯塔（クレスタ）城发来了奇怪魔兽出没的报告。但是，在没有确切情报前，王国不能随意出兵。国王派利昂前往侦查与哨戒，利昂当即接令，转身离开了王城。

来到库雷斯塔后，利昂在镇中找到发出报告的士兵，士兵却说发现奇怪魔兽的并不是自己，这份报告是孤儿院的一名少女用剑胁迫自己发出的。利昂想起露蒂居住的孤儿院就建在此地，当下明白了是怎么回事，急忙到孤儿院去找露蒂，却扑了个空。不过，孤儿院的孩子们告诉利昂，发现魔兽的地方是镇北面的海滩，海对面不远有座小岛，岛上有一座奇怪的古旧建筑。利昂按照孩子们描述的地点找到海滩上，果然发现一些从未见过的魔兽。为了不让库雷斯塔的孩子们在玩耍时遇到危险，利昂没有立刻返回报告，而是举起神剑，奋力将魔兽杀了个干净。

等利昂赶回达里尔谢德王宫的时候，天色已晚，国王已经就寝了。杜莱登将军听到利昂独自将怪物讨伐的报告后，非常欣喜，不仅表示了赞许，还邀请利昂下次与王国的“七将军”同席。利昂知道自己获得了王国重臣的肯定，当下诚恳地接受了邀请。

利昂带着高兴的心情回到家中，却发现家中空无一人，立刻感到了异样。利昂小心翼翼地在家中搜索，刚刚踏入修戈的房间，数名身披黑色斗篷，脸戴面具的人突然闯入，包围了利昂。利昂当即拔出神剑准备迎战，站在利昂面前的黑衣人突然开口叫利昂的名字。听到黑衣人的声音，利昂不禁怔住了。

利昂对面的人正是已经许久未曾在达里尔谢德露面的修戈，余者则是包括巴路克等人在内的奥贝隆社干部。修戈没有对自己的样子进行任何说明，只是用一贯的命令口吻让里昂去偷盗王国的飞行龙。利昂心里明白修戈正在实施着什么阴谋，当下表示了拒绝。修戈对利昂的强硬多少感到有些意外，当下扬起右手，一道黑色的晶术射向利昂。尽管利昂久经沙场，但还是被强大的魔力击飞了出去。利昂还想起身反抗，但奥贝隆社的干部告诉利昂，玛里安如今在奥贝隆社的手中。闻听此言，利昂立刻僵在了原地。利昂心中明白，自己认为已经拥有的自尊与安宁，全都在这一瞬间彻底破碎了。



利昂只身潜入王宫，按照要求盗出了飞行龙。在完成移交后，利昂向修戈索要玛丽安，但修戈却完全没有就此罢手的意思，反而立刻对利昂提出了下一道“命令”——乘坐飞行龙前去夺取“神之眼”。利昂知道自己完全受到了修戈的操纵，但为了保护玛丽安，也只得痛苦地接受了任务。

在飞行龙上，夏尔蒂埃再三提议利昂联络其他伙伴共商对策，但此刻，焦急万分的利昂已经听不进夏尔蒂埃的话。在封印地的地下深处，利昂击倒了守护者，夺取了“神之眼”。但利昂很清楚，自己的恶梦是不会结束的。飞行龙载着“神之眼”降落到了奥贝隆社的一处秘密工场。利昂猛然想起，这里似乎就是库雷斯塔附近岛上的那座古旧建筑。修戈等人运送“神之眼”离开飞行龙后，便在工厂深处消失了踪迹，只留下利昂一个人。利昂觉得，这或许是最后的机会，便追随修戈等人潜入，准备只身前去拯救玛丽安。

在工场最深处，利昂偷听到了修戈等人的谈话。修戈等人正在使用“神之眼”执行某项计划，但进展似乎并不如预想般顺利。巴路克告诉修戈，被关押的玛丽安企图自尽。修戈还没有做出回答，按捺不住的利昂冲了出来，将手中的神剑指向了修戈。看到利昂愤怒的表情，修戈浮现出一丝冷彻的笑容，闪掉了身上的斗篷，手中赫然多了一把漆黑的神剑。巴路克还想劝利昂不要和修戈动手，但利昂已经无法控制情绪，猛然冲向修戈。

然而，力量的差距终究是残酷的。在修戈超越常人的魔力面前，利昂很快被打倒在地，失去了知觉。

当利昂从恶梦中惊醒时，发现自己躺在飞行龙的仓库里。夏尔蒂埃告诉利昂，自从被修戈打倒后，已经经过了五天时间。想起自己的软弱无力，利昂不由得悔恨万分。然而此时，修戈无情的身影又一次地出现在利昂面前。修戈对利昂说，玛丽安并没有死，但利昂也因此依旧没有走出恶梦。修戈对利昂下达了挡住追兵的最后命令，而这群追兵，正是曾与利昂一同旅行的同伴们。

利昂默默走出飞行龙的船舱，凝视着手中的夏尔蒂埃。利昂问夏尔蒂埃要不要趁现在离开自己，但夏尔蒂埃表示，无论发生什么情况，自己都会陪伴在利昂身旁。闻听此言，利昂下定了最后的决心：即使付出失去一切的代价，也要用自己的力量保护玛丽安。

在海底洞窟内，利昂和前来追击的众人狭路相逢。斯坦、露蒂、伍德罗、菲利亚、玛莉、康古曼、切露西，曾经一起战斗的同伴们全都站在面前，但如今的利昂除了反目相向，已经没有其它的去路。看到利昂仗剑挡在面前，斯坦等人脸上无不显出惊诧的表情。斯坦走上前询问利昂这样做的情由，但利昂已经不愿再说什么，挥剑便向众人冲去。

在利昂带着绝望与狂气的剑锋下，斯坦等人一次次被击退，但是，没有任何人向后退却，众人一次又一次顽强地向利昂逼近过来。看着昔日同伴们无比坚定的神情，利昂手中的剑开始颤抖起来。片刻之后，夏尔蒂埃打破难堪的沉默，向斯坦众人述说了利昂的遭遇。斯坦听罢，迎着利昂的剑尖走上前去，大声向利昂为何选择独自承担苦恼，为何不将此事告知同伴们。利昂被斯坦逼得连连倒退，但依然反复强调着这是自己“唯一的选择”。突然，斯坦向着利昂大喝一声，利昂顿时惊呆在了原地。斯坦对利昂说，同伴就是能共同分担苦恼的存在，这个道理是任何人都应当明白的。听到斯坦直至现在还将自己称为“同伴”，利昂不禁犹豫起来。就在这时，斯坦毫不迟疑地向利昂伸出手说，就算到了现在也还不迟，只要众人齐心合力，一定能够救出玛丽安。看到斯坦信任的目光，利昂被黑暗笼罩的心中仿佛找到了一丝光明。利昂垂下剑，慢慢将手向着斯坦的手伸去。

可是，就在二人的手即将握在一起时，整座洞窟突然发生了剧烈的震动。利昂顿时明白，修戈破坏了洞窟的岩盘，想将众人全都埋葬在深邃的海底。众人急忙准备撤退，但来路已经被落石封死了。就在这时，利昂想起附近还有一部应急升降梯，当即招呼众人用它逃生。

斯坦等人跑上了升降梯。但是，利昂并没有随着大家一起行动，而是走到了与升降梯有一段距离的控制台前。斯坦大声喊利昂赶紧一起逃走，利昂却摇了摇头说，升降梯没有人控制是无法运行的。随后，利昂将目光移向露蒂，说出了露蒂与自己同为修戈之子，原是亲生姐弟的事实。随后，就在众人还没有从震惊之中回过神来时，利昂平静地扳下了升降台的控制杆。

升降台缓缓向上升去，利昂一直目送着满脸焦急的斯坦和露蒂消失在洞窟的上方。随后，利昂回过身来，坐在控制台旁的地上，低头凝视着手中的夏尔蒂埃。对于自己最后的选择，利昂苦笑着向夏尔蒂埃道歉。夏尔蒂埃用柔和的声音再次重复道，无论发生什么情况，自己都会陪伴在利昂身旁。

洞窟的墙壁崩塌了，汹涌的波涛瞬间涌进了狭窄的洞窟中。利昂抬头仰望幽暗的天顶，回想着自己长久以来的“心愿”。就在冰冷的海水即将淹没一切之时，利昂的脸上微微露出了一丝安谧的神情……

游戏中五把神剑的详细设计表及神剑技能介绍

ディムロス

Lv	设计名称	效果	必要点数（Master前）	必要点数（Master后）	必要战斗次数
1	エクシード	最大CC＋1	4	3	20
1	アタック	攻击力＋10	3	2	10
1	ヒット	命中率＋10	2	1	10
1	クリティカル	集中力＋10	3	2	10
1	マインド	术攻击力＋10	4	3	10
2	ゲイン	打倒敌人HP60回复	5	4	20
2	アタック	攻击力＋15	6	5	15
2	エクシード	最大CC＋1	8	7	25
2	ヒット	命中率＋15	4	3	15
2	ライズ	最小CC＋1	9	8	25
2	クリティカル	集中力＋15	4	3	15
2	マインド	术攻击力＋15	8	7	15
3	アタック	攻击力＋20	9	8	20
3	エクシード	最大CC＋1	12	10	35
3	ヒット	命中率＋20	6	5	20
3	ディフアイア	火属性晶术 咏唱时间－15%	7	6	30
3	エクシード	最大CC＋1	12	10	35

Lv	设计名称	效果	必要点数（Master前）	必要点数（Master后）	必要战斗次数
3	クリティカル	集中力＋20	6	5	25
3	マインド	术攻击力＋20	10	8	20
3	ポイズン	所有攻击随机追加热毒Lv1的效果	6	5	30
4	アタック	攻击力＋25	16	13	30
4	ゲイン	打倒敌人HP90回复	10	8	35
4	ヒット	命中率＋25	12	10	30
4	エクシード	最大CC＋1	18	15	45
4	ヘヴィ	特技·术剑技击中敌人时造成的硬直时间延长	9	8	35
4	クリティカル	集中力＋25	12	10	30
4	ライズ	最小CC＋1	22	18	45
4	マインド	术攻击力＋25	16	13	30
5	マインド	术攻击力＋30	24	20	40
5	エクシード	最大CC＋1	26	21	50
5	アタック	攻击力＋30	18	15	40
5	ヒット	命中率＋30	13	11	40
5	エクシード	最大CC＋1	30	24	50

Lv	设计名称	效果	必要点数（Master前）	必要点数（Master后）	必要战斗次数
5	クリティカル	集中力＋30	13	11	40
5	ディフアイア	火属性晶术 咏唱时间－20%	27	22	45
5	ポイズン	所有攻击随机追加热毒Lv2的效果	15	12	45
6	アタック	攻击力＋35	35	28	60
6	ゲイン	打倒敌人HP120回复	32	26	60
6	エクシード	最大CC＋2	80	64	80
6	ヘヴィ	特技·术剑技击中敌人时造成的硬直时间延长	40	32	60
6	バリアブル	最小CC＋1 最大CC＋1	90	72	90
6	ディフアイア	火属性晶术 咏唱时间－25%	67	54	60
6	ポイズン	所有攻击随机追加热毒Lv2的效果	25	20	60
6	スタミナ	最大HP＋1000	99	–	–

アトワイト

Lv	设计名称	效果	必要点数（Master前）	必要点数（Master后）	必要战斗次数
1	アタック	攻击力＋10	4	3	10
1	エクシード	最大CC＋1	8	7	20
1	クリティカル	集中力＋10	3	2	10
1	マインド	术攻击力＋10	4	3	10
1	シエア	使用回复晶术ルーテイHP回复12%	5	4	15
1	ヒット	命中率＋10	3	2	10
2	アタック	攻击力＋15	6	5	15
2	クリティカル	集中力＋15	6	5	15
2	マインド	术攻击力＋15	7	6	15
2	ディウオータ	水属性晶术 咏唱时间－8%	7	6	20
2	ヒット	命中率＋15	6	5	15
2	エクシード	最大CC＋1	12	10	25
3	スリープ	所有攻击随机追加睡眠Lv1的效果	6	5	30
3	マインド	术攻击力＋20	10	8	25

Lv	设计名称	效果	必要点数（Master前）	必要点数（Master后）	必要战斗次数
3	ディストート	承受敌方术攻击时硬直时间减少	6	5	30
3	シエア	使用回复晶术ルーテイHP回复16%	9	8	30
3	エクシード	最大CC＋1	16	13	35
3	ヒット	命中率＋20	9	8	25
4	スリープ	所有攻击随机追加睡眠Lv2的效果	15	12	35
4	クリティカル	集中力＋25	10	8	30
4	ライズ	最小CC＋1	22	18	45
4	ディストート	承受敌方术攻击时硬直时间减少	15	12	35
4	ディウオータ	水属性晶术 咏唱时间－10%	16	13	40
4	アタック	攻击力＋25	12	10	30
5	スリープ	所有攻击随机追加睡眠Lv3的效果	28	23	50

Lv	设计名称	效果	必要点数（Master前）	必要点数（Master后）	必要战斗次数
5	エクシード	最大CC＋1	25	20	60
5	クリティカル	集中力＋30	12	10	40
5	マインド	术攻击力＋30	15	12	40
5	シエア	使用回复晶术ルーテイHP回复20%	21	17	50
5	ヒット	命中率＋30	14	12	40
5	アタック	攻击力＋30	18	15	40
6	ライズ	最小CC＋1	55	44	90
6	エクシード	最大CC＋1	35	28	90
6	マインド	术攻击力＋40	50	40	60
6	ディストート	承受敌方术攻击时硬直时间减少	30	24	75
6	ディウオータ	水属性晶术 咏唱时间－12%	50	40	75
6	エクシード	最大CC＋1	45	36	90
6	シールド	不会受到会心一击	99	–	–
6	バリアブル	最小CC＋1最大CC＋1	99	–	–

クレメンテ

Lv	设计名称	效果	必要点数（Master前）	必要点数（Master后）	必要战斗次数
1	アタック	攻击力＋10	3	2	10
1	マインド	术攻击力＋10	3	2	10
1	ディライト	光属性晶术 咏唱时间－8%	7	6	15
1	ヒット	命中率＋10	3	2	10
1	クリティカル	集中力＋10	3	2	10
1	エクシード	最大CC＋1	8	7	20
2	マインド	术攻击力＋15	6	5	15
2	エクシード	最大CC＋1	12	10	25
2	ヒット	命中率＋15	6	5	15
2	パラライ	所有攻击随机追加果	10	8	20
2	クリティカル	集中力＋15	6	5	15
2	ブレス	晶术击中敌人时造成的硬直时间增加	6	5	20
3	アタック	攻击力＋20	6	5	25
3	マインド	术攻击力＋20	9	8	25
3	ディライト	光属性晶术咏唱时间－10%	16	13	30

Lv	设计名称	效果	必要点数（Master前）	必要点数（Master后）	必要战斗次数
3	レスキュー	フイリア濒死时一定几率回复8%的HP	7	6	30
3	クリティカル	集中力＋20	12	10	35
3	ライズ	最小CC＋1	16	13	35
4	マインド	术攻击力＋25	14	12	30
4	エクシード	最大CC＋1	22	18	40
4	ヒット	命中率＋25	10	8	30
4	クリティカル	集中力＋25	10	8	30
4	レスキュー	フイリア濒死时一定几率回复12%HP	16	13	35
4	パラライ	所有攻击随机追加麻痹Lv3的效果	22	18	35
4	ブレス	晶术击中敌人时造成的硬直时间增加	16	13	35
5	マインド	术攻击力＋30	20	16	40
5	エクシード	最大CC＋1	26	21	50
5	ディライト	光属性晶术咏唱时间－12%	25	20	45

Lv	设计名称	效果	必要点数（Master前）	必要点数（Master后）	必要战斗次数
5	ヒット	命中率＋30	13	11	40
5	クリティカル	集中力＋30	13	11	40
5	レスキュー	フイリア濒死时一定几率回复16%HP	32	26	40
5	バリアブル	最小CC＋1 最大CC＋1	45	36	60
6	アタック	攻击力＋50	32	26	60
6	エクシード	最大CC＋1	35	28	90
6	ライズ	最小CC＋1	50	40	90
6	パラライ	所有攻击随机追加麻痹Lv3的效果	45	36	75
6	ブレス	晶术击中敌人造成的硬直时间增加	30	24	75
6	エクシード	最大CC＋1	99	–	–
6	セイント	濒死时BC值增加	99	–	–
6	ヒット	命中率＋50	99	–	–

イクティノス

Lv	设计名称	效果	必要点数（Master前）	必要点数（Master后）	必要战斗次数
1	アタック	攻击力＋10	4	3	10
1	ディウインド	风属性晶术 咏唱时间－8%	5	4	15
1	ヒット	命中率＋10	3	2	10
1	マインド	术攻击力＋10	4	3	10
1	エクシード	最大CC＋1	5	4	20
1	クリティカル	集中力＋10	3	2	10
2	アタック	攻击力＋15	6	5	15
2	エクシード	最大CC＋1	6	5	25
2	ヒット	命中率＋15	4	3	15
2	ラピッド	打倒敌人时CC＋1	10	8	20
2	マインド	术攻击力＋15	6	5	15
2	ウエイスト	所有攻击随机追加衰弱Lv1的效果	10	8	20
2	クリティカル	集中力＋15	4	3	15
2	ライズ	最小CC＋1	9	8	25

Lv	设计名称	效果	必要点数（Master前）	必要点数（Master后）	必要战斗次数
3	ホーリイ	战斗中每2秒回复1%HP	12	10	30
3	アタック	攻击力＋20	9	8	25
3	ディウインド	风属性晶术 咏唱时间－10%	9	8	30
3	ヒット	命中率＋20	6	5	25
3	エクシード	最大CC＋1	16	13	35
3	マインド	术攻击力＋20	9	8	25
3	ラピッド	打倒敌人时CC＋2	20	16	30
3	クリティカル	集中力＋20	6	5	25
4	アタック	攻击力＋25	15	12	30
4	ヒット	命中率＋25	10	8	30
4	マインド	术攻击力＋25	10	8	30
4	ウエイスト	所有攻击随机追加衰弱Lv2的效果	20	16	40
4	エクシード	最大CC＋1	25	20	40
4	ホーリイ	战斗中每2秒回复2%HP	22	18	40

Lv	设计名称	效果	必要点数（Master前）	必要点数（Master后）	必要战斗次数
5	ライズ	最小CC＋1	30	24	40
5	ラピッド	打倒敌人时CC＋3	30	24	50
5	ヒット	命中率＋30	12	10	40
5	エクシード	最大CC＋1	35	28	60
5	ホーリイ	战斗中每2秒回复3%HP	35	28	50
5	クリティカル	集中力＋30	12	10	40
6	ディウインド	风属性晶术的咏唱时间－12%	35	28	75
6	ライズ	最小CC＋1	70	56	90
6	マインド	术攻击力＋30	20	16	60
6	ウエイスト	所有攻击随机追加衰弱Lv3的效果	40	32	75
6	アタック	攻击力＋30	25	20	60
6	エクシード	最大CC＋1	99	–	–
6	フエニックス	战斗不能时一定几率复活	99	–	–
6	スタミナ	最大HP＋1000	99	–	–

シャルティエ

Lv	设计名称	效果	必要点数（Master前）	必要点数（Master后）	必要战斗次数
1	アタック	攻击力＋10	4	3	10
1	ディアース	地属性晶术 咏唱时间－8%	5	4	15
1	ヒット	命中率＋10	3	2	10
1	マインド	术攻击力＋10	4	3	10
1	エクシード	最大CC＋2	5	4	20
1	クリティカル	集中力＋10	3	2	10
2	アタック	攻击力＋15	6	5	15
2	エクシード	最大CC＋1	6	5	25
2	ヒット	命中率＋15	4	3	15
2	チエイサー	发生会心一击时CC＋1	12	10	20
2	マインド	术攻击力＋15	6	5	15
2	ストーン	所有攻击随机追加石化Lv1的效果	10	8	20
2	クリティカル	集中力＋15	4	3	15
2	エクシード	最大CC＋1	9	8	25

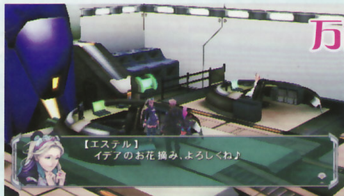
Lv	设计名称	效果	必要点数（Master前）	必要点数（Master后）	必要战斗次数
3	テンション	打倒敌人时BC值＋5	8	7	30
3	アタック	攻击力＋20	9	8	25
3	ディアース	地属性晶术 咏唱时间－10%	9	8	30
3	ヒット	命中率＋20	6	5	25
3	エクシード	最大CC＋1	16	13	35
3	マインド	术攻击力＋20	9	8	25
3	チエイサー	发生会心一击时CC＋2	20	16	30
3	クリティカル	集中力＋20	6	5	25
4	アタック	攻击力＋25	13	11	30
4	ヒット	命中率＋25	9	8	30
4	マインド	术攻击力＋25	9	8	30
4	ストーン	所有攻击随机追加石化Lv2的效果	21	17	35
4	エクシード	最大CC＋1	25	20	40
4	テンション	打倒敌人时BC值＋10	14	12	35

Lv	设计名称	效果	必要点数（Master前）	必要点数（Master后）	必要战斗次数
5	エクシード	最大CC＋1	30	24	40
5	チエイサー	发生会心一击时CC＋3	90	72	50
5	ヒット	命中率＋30	12	10	40
5	エクシード	最大CC＋1	33	27	60
5	テンション	打倒敌人时BC值＋15	21	17	50
5	クリティカル	集中力＋30	12	10	40
6	ディアース	地属性晶术 咏唱时间－12%	34	28	75
6	エクシード	最大CC＋1	62	50	90
6	マインド	术攻击力＋30	18	15	45
6	ストーン	所有攻击随机追加石化Lv3的效果	32	26	60
6	アタック	攻击力＋30	16	13	30
6	バリアブル	最小CC＋1、最大CC＋1	99	–	–
6	セイント	濒死时BC值增加	99	–	–
6	スタミナ	最大HP＋1000	99	–	–

CODED SOUL コーデッドソウル
—受け継がれしイデア—

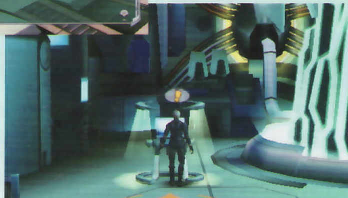
PSP	本刊译名:灵魂编码・被继承的理想			CERO A
	SCEJ	4980日元	2008年02月07日	
角色扮演	UMD	日版	1人	379Mb

本作与迷宫系列略有相似之处，迷宫都是随机生成，在迷宫中玩家可以招募到各种怪物成为同伴，还可以与它们并肩战斗。一般迷宫系列的游戏画面和语音方面都不算出色，而本作在这两方面的表现却极为突出。怪物同伴的招募极为简单，通过完成任务还可以招募到不少实力惊人的神兽。将怪物同伴与武器进行合成，玩家可以改变武器种类、提升武器的攻击力，根据武器类型不同，攻击速度也不相同，玩家可以对应自己的战斗风格，选择适合自己的武器。虽然本作是动作角色扮演游戏，但玩家可以轻松上手，就算是不擅长动作游戏的玩家也能在最短的时间内，感受到战胜敌人的快乐。　□文/雪飞



万能战技研究所经常光顾!!

←在这里玩家可以进行武器合成和出战队伍编辑。



想象中的世界自由自在，但却没有现实生活的真实!!

战斗系统

本作为动作角色扮演游戏，玩家在战斗中可在战斗场景中自由移动，方块键为普通攻击键，根据玩家装备武器的不同，普通攻击的连续击打次数、伤害值、攻击速度、攻击范围都不相同，通常的战斗尽量装备速度较块的武器为好；三角键为蓄力攻击，长时间按住三角键发动攻击后，可以进行范围攻击，并且可以将敌人打倒，但在敌人起身有一定时间内，普通攻击无效；叉键和圆圈键对应玩家武器上附加的特技发动特技攻击；R键为防御键，可以减轻敌人普通攻击，特技攻击对自身的伤害，还能保证主人公不被敌人打倒，装备上特殊道具后，防御后甚至可以不损失体力；L+叉键或者圆圈键，这一组合发动连携攻击，叉键和圆圈键分别对应一名怪物同伴；打倒怪物后用R键对准怪物的尸体，长按一段时间即可将该怪物招募，但一场战斗只能招募一只怪物；R键+摇杆，滚动躲避敌人的攻击；十字键上下键替换使用中的武器。玩家在战斗中只能操作主人公，怪物同伴只能调整大致的战斗方针。在战斗中按下START键，可以使用物品、调整怪物的战斗方针。SELECT可以调整视角，玩家可以选择自己喜欢的角度。怪物同伴在战斗中体力为零没有复活，该场战斗胜利后，该怪物同伴自动复活，体力为一。杂兵战中主人公体力为零战斗不能时，玩家可以选择再挑战，重新进入该场战斗；BOSS战中主人公体力为零战斗不能时，则游戏结束玩家必须重新读取记录，因此在BOSS战中千万不要吝惜药品。





1 迷宫探险

本作的迷宫由各个小场景构成，每个小场景之间用传送点或者移动点连接。各个小场景内道路都是随机生成，整个迷宫的构造不变。各个迷宫的规定时间不同，超过规定时间玩家则自动返回基地。迷宫探险时候按方块键，可以调出迷宫场景的小地图，按照地图标志玩家可以找到出口。其中红色闪光点表示玩家位置；绿色宝箱为一般物品，红色宝箱为珍贵物品；蓝色圆圈表示特殊敌人。

2 连携攻击

在战斗中玩家向敌人发动攻击后，屏幕下方的连携槽会逐渐增长，满值后可以发动连携攻击。发动连携攻击时，在主人公和参加连携怪物同伴之间的敌人全部都会遭到攻击。连携攻击的威力较低，但却可以在连携槽归零前不断发动攻击，玩家还可以通过装备提升连携攻击的威力。结束一场战斗进入新的战斗时，连携槽数值为前一场战斗的剩余值。连携槽增长速度较快，在迷宫探险中，玩家完全不用把连携攻击留给BOSS。

3 AP值

发动特技攻击必须消耗的数值，在游戏中并没有准确的数值体现，只是在主人公和怪物同伴的头像下有一条AP槽。发动特技攻击时，消耗的AP值只是百分值而不是精确数值。主人公或者该怪物同伴的AP值必须是满值状态，才能发动特技攻击。发动特技攻击后，消耗的AP值自动补充。玩家可以通过在特技上装备附加道具的方法，减少AP值消耗的百分值，加快AP值回复速度，确保特技的使用。通常玩家可以在进入战斗后，先发动一次特技攻击，让敌人受到属性伤害，然后再使用普通攻击，消耗的AP值也在玩家发动普通攻击时得到自动恢复。

4 特技

需要消耗AP值，并且在AP满值状态才能发动，主人公可使用的特技由武器决定。因为在战斗中怪物同伴也是自动使用特技，因此玩家最好让那些能使用回复特技的怪物同伴远离敌人，在游戏初期尽量派遣两名会回复特技的怪物出战。特技分为攻击系、回复系、辅助系三大类，攻击系特技给予敌人火、冰、雷、风、光、暗六种属性中一种属性伤害；回复系特技为自身或同伴回复体力和异常状态；辅助系特技则可以提升自身或同伴的攻击力、防御力等基本能力，使特定的属性攻击无效等。攻击系特技可以通过装备特殊道具强化效果。

英雄救美始动——

序章 胎动

公元20XX年，在大西洋海域发现了神秘的石柱，美国军方调查后发现该石柱由人类未知元素造成，之后将其转移到军方的专门研究设施内，开始仔细研究。转眼间十年过去了……

杰伊（ジェイ）负责保护实验的关键人物盖尔，因为在这个世界上只有盖尔能打开石柱，人类可以通过石柱与对面的异世界伊迪亚联系。梅（メイ）负责今天的实验，实验内容则是将人类通过石柱（モノリスゲート）送到异世界伊迪亚（イデア）。虽然杰伊已经多次进行过实验，但却因为对异世界什么的没有兴趣而总是不能记住实验的内容。像往常一样让盖尔（ゲイル）启动石柱，军方派来负责进入异世界调查的士兵们也赶到实验场，但这次却与以往大不相同。石柱似乎受到外部强大的能量影响，实验不能继续进行，盖尔竟然坚持要亲自前往异世界伊迪亚。负责进入异世界调查的士兵们在此时用枪口瞄准盖尔，梅为了保护盖尔和杰伊倒在士兵的枪口下。原本计划自己一人前往异世界伊迪亚的盖尔大怒，但却没有为梅报仇的实力，最后竟带着梅一起前往异世界，留在实验室的杰伊则因为阻挠士兵开枪射击而被军方关押。





在上司夫利曼（フリーマン）的帮助下，杰伊没有

5 怪物同伴招募

本作的怪物同伴招募非常简单，只要战胜怪物后将其吸收即可招募为同伴，编入队伍选择出战即可让该怪物出场战斗。怪物同伴的人数上限为150只，一场战斗只能招募一只。随着迷宫的深入，怪物越来越强，玩家应该及时替换出战怪物，保证队伍的整体战斗力。玩家可以派遣出战和合成武器的怪物同伴，等级必须小于等于主人公的等级。



↑从传送点离开。

6 等级提升



↑在战斗中玩家按十字键的上下键可以切换使用中的武器，选择合适的武器可以迅速消灭敌人。

本作中只有主人公会通过战斗胜利获得经验值，并提升等级；怪物的等级由怪物种类决定，在战斗中不会获取经验值提升等级。想要提升队伍的实力，玩家必须不断挑战深层迷宫，捕获那些高等级的怪物。

7 武器合成

怪物同伴的种类决定武器的攻击力和种类，同种怪物同伴合成的武器完全相同，参加合成的怪物同伴等级必须小于等于主人公等级。一般来说行动缓慢身材巨大的怪物都合成出的武器以速度缓慢、攻击力较高的锤类武器为主；游戏初期建议让主人公使用比较灵活的剑武器。

8 基础菜单

アイテム	使用各种回复类物品为主人公或怪物同伴回复体力消除状态。
编成	调整怪物同伴位置，选择出战怪物同伴。
ステ—タス	观察主人公和怪物同伴情报。
アビリティ详细	查看特技详细情报。
装备	为主人公替换各种装备。
クエスト确认	确认任务完成情况。
グッズ	查看其他物品情报。

9 可见敌人

迷宫中可见的敌人一般都比较强悍，战胜他们需要一定的实力，可见的敌人被打倒后不能捕获。其中包括完成任务后能招募的强悍神兽同伴和一些小BOSS，在最后一个迷宫的A5场景中还有隐藏BOSS。



→看屏幕右方的小地图，找不到去路时，可以用方块键调出完整的小地图。



←本作女主人公梅最终也没能离开异世界，不过男主角毅然留下，两人在异世界继续幸福生活。

任务

玩家通过完成任务，可以得到不错的报酬，还能在完成某些任务时招募到特殊的怪物成为同伴，这些怪物的能力远超于普通怪物，可以大大降低战斗的难度。一般需要玩家调查强能量源的任务便可招募到特殊怪物，但是因为迷宫比较大，而且有时间限制，玩家必须拿出很多时间才能找到特殊怪物。土台石任务完成后可以获得珍贵物品，使玩家的队伍中可以多带几只怪物，便于玩家在迷宫中探险，更换队员出战。有部分任务完成后，可以出现新的同类任务，游戏的主线剧情虽然不长，但想要完成全部任务，则需要玩家做好长时间战斗的心理准备。以下为一周目游戏中出现的任务。





任务名称	内容	报酬
冬虫夏草回收	将两个冬虫夏草交给利萨	UMD4×1、カリスマスカ—フ×1
土台石调达依赖1	将土台石送到战技研究所	ガ—ド补正×1、サブレバック×5、マルスの兜×1
未知の植物の回收	中央大厅与リノ对话，去腐海の遗迹底层收集植物	龙のヌイグルミ×1、魔术师のマスク×1、活性の小手×1
カハラエスの讨伐	叹きの钟乳洞C05消灭カハラエス	睡眠耐性×1、咏唱小手×1、冬虫夏草×3
ベ—ヒアルの讨伐	腐海の遗迹F05消灭ベ—ヒアル	恐龙土偶×1、ドロ—ミの锁×1
迷子の龙	调查腐海の遗迹上层附近的强能量源	ドッグタグ×5、风のクオ—ミ×5、星の沙×2
土台石调达依赖2	将土台石送到战技研究所	UMD5×1、追尾性能アップ×1、リバ—スユニット×1
アガバンサスの讨伐	埋葬都市D-06消灭アガバンサス	生命の指轮×1、オ—ロラの布×1
一角兽の角の回收	交给利萨三个一角兽の角	幸运の尾×1、咏唱の小手×1、サブレバック×5
バガブ—の讨伐	叹きの钟乳洞G05消灭バガブ—	魔神の指轮×1、アンブロシア×2
守り人	叹きの钟乳洞下层附近调查强力能量源	蛊毒の皿×5、冰のル—ン×5、不死鸟の羽×1
ブラックボックスの回收	与中央大厅的リノ对话，去埋葬都市寻找指定物品	イカロスの翼×1、メギンギョルズ×1、スイ—トリンゲル×1
运命の恶戏	找夫利曼对话后，去叹きの钟乳洞中回收ID卡	水晶ドクロ×1、リバ—スユニット×2
火のル—ン回收	交给利萨三个火のル—ン	王者のエンブレム×1、快速の小手×1、リバ—スユニット×2
バ—ゲストの讨伐	消灭冰结の摩天楼G04的バ—ゲスト	硬直无效×1、ヘルメスの靴×1、不死鸟の羽×1
ブ—ブリ—の讨伐	消灭埋葬都市F02的ブ—ブリ—	イ—スタ—エッグ×1、龙の肝×2
苏りし兽たち	调查埋葬都市中部的强能量源	スイセンの花×5、火のル—ン×3、雷のル—ン×3
アマリリスの讨伐	消灭奈落の寺院D05的アマリリス	ダイヤの指轮×1、オ—ロラの布×1
冰の女王	调查黑き墓标中部附近的强能量源	人鱼のウロコ×5、冰雪の辉石×2、不死鸟の羽×1
土台石调达依赖3	将土台石送到战技研究所	キャンセル无效×1、レ—ションパック×3、メディカルキット×3
オ—ロラの布回收	交给利萨4个オ—ロラ布	アンブロシア×3、骑士の指轮×1、グッドレ—ション×5
钟乳石の回收	与中央大厅的リノ对话，去叹きの钟乳洞寻找指定物品	ソロモンの指轮×1、活性の小手×1
クラ—ケンの讨伐	消灭冰结の摩天楼D03的	创造の书×1、アンブロシア×2
光と暗と	调查冰结の摩天楼上层部附近的强能量源	アリアドネの系玉×5、纯白の辉石×2、漆黑の魔石×2
神威	调查黑き墓标上层部附近的强能量源	霸王の大剑×1、オ—ロラの布×1

受到严厉的惩罚而是继续完成自己的任务—将盖尔从异世界伊迪亚带回。走到石柱前，在异世界伊迪亚的盖尔告诉杰伊，这个世界排斥杰伊进入，如果杰伊真心地想救出梅，也许也能进入这个世界。虽然与杰伊一同走来的利莎不断劝阻，但杰伊依然走进了异世界伊迪亚。

第一章 追迹

杰伊进入异世界伊迪亚后，发现自己身在古代遗迹附近，身边空无一人，大声叫喊也无人回应，各种高科技通讯机器在这里也不能使用。无奈杰伊只得自己在周围探索，希望能找到盖尔和梅。刚走了几步，一只凶猛的怪物突然杀出，挡住杰伊的去路。杰伊连忙掏出手枪射击，但却毫无效果。此时盖尔的幻像出现在杰伊面前，告诉杰伊现实世界中的武器在这里完全没用，并把一把类似大刀的武器交给杰伊。使用这把武器，杰伊果然消灭了怪物。

在这个世界中，盖尔不需再依靠轮椅，但梅却依然在濒死状态。为了不让死神夺走自己的“大姐姐”，盖尔决定与杰伊合作，并要杰伊去腐海遗迹深处唤回梅的意识。杰伊自是一口答应，但当杰伊刚要询问盖尔一切事情的因果时，盖尔的幻像却自动消失。在遗迹周围行进不久，杰伊发现了一个与真实世界类似的石柱，调查之后竟传送回了真实世界。向上级汇报了情况后，上司任命杰伊为异世界伊迪亚调查队队长。

返回异世界伊迪亚后，杰伊继续在遗迹中搜寻。路上竟然发现了跟自己相同的人类，他在航海中突然被传送到这里，此后的十余年一直在异世界徘徊。杰伊将利用传送石柱返回的方法教给他后，从他手里得到了一份珍贵的笔记。这份笔记中记载的全部是异世界伊迪亚的资料，利用它杰伊可以了解不少异世界的知识。

在遗迹最深处，杰伊发现从这里竟然可以看到地球，难道所谓的异世界竟是月球吗？不等杰伊仔细观赏太空中的美丽景色，一只巨大的怪物向杰伊发动了猛烈的攻击。将这只怪物击毙后，杰伊发现了一样东西落在地上，但盖尔却及时出现将此物品抢走，并告诉杰伊：“这样一来梅的生存几率大幅提高。”杰伊立即请求让自己看看重伤的梅，但被盖尔一口回绝，无奈杰伊只得返回基地汇报。因为杰伊身体曾受过改造的缘故，每二十四小时杰伊必须返回基地接受一次治疗，否则杰伊则会失去自己的生命。

第二章 漂流

虽然利萨和梅是亲生姐妹，但两人关系一直不好，甚至利萨对梅的生死毫不在乎，不过这对姐妹对杰伊都

习得特技

通过赠送怪物同伴特殊道具，可以使怪物同伴学会新的特技，提升怪物同伴能力。每名怪物同伴都可以通过赠送礼物的方式，获得两到三条新特技。由于赠送的特殊道具平时收集比较困难，因此最好把特殊道具赠送给高等级强悍的怪物同伴。

怪物名称	赠送物品一	习得特技一	赠送物品二	习得特技二	赠送物品三	习得特技三
デウランダル	火のクオージ×3	フレイムノヴァα	冬虫夏草×1	火半减	—	—
ヘンキー	冰のクオージ×3	フリーズノヴァα	光のクオージ×2	シャインボールα	星の沙×2	キュアパーティ
フラキナス	冰のクオージ×2	アイスボールα	冬虫夏草×1	冰半减	—	—
ハンプティ	雷のクオージ×2	サンダーボールα	光のクオージ×3	ライトストームα	冬虫夏草×1	光半减
アンサラー	雷のクオージ×3	プラズマノヴァα	星の沙×1	キュアライト	オーロラの布×2	サンダーバリア
シーフロ	风のクオージ×3	ウインドノヴァα	金の卵×2	マイティシールド	冬虫夏草×1	风半减
スクライカー	火のクオージ×3	フレイムノヴァα	金の卵×2	マイティパワー	—	—
クーシー	冰のクオージ×4	ブリザードボムα	星の沙×1	キュアライト	金の卵×1	魔防ダウン无效
バッドフット	雷のクオージ×2	サンダーボールα	光のクオージ×3	ライトストームα	—	—
ブラウニー	一角兽の角×1	クリーンボディ	风のクオージ×3	ウインドノヴァα	—	—
アンドスラテ	风のルーン×1	ソニックエッジα	冬虫夏草×1	气绝无效	—	—
ブロラハン	风のクオージ×3	サイクロンボムα	巨人の骨×1	ウインドノヴァα	星の沙×1	キュアライト
キルムーリ	光のクオージ×3	ホーリーノヴァα	金の卵×2	マイティフォース	冬虫夏草×2	沉默无效
アンモビウム	暗のクオージ×2	シャドウボールα	雷のクオージ×3	スパークボムα	—	—
ブルズアイ	金の卵×2	マイティシールド	暗のクオージ×2	シャドウボールα	冬虫夏草×1	暗半减
ガジャルグ	オーロラの布×2	サンダーバリア	冬虫夏草×1	雷半减	—	—
ゴッギー	风のクオージ×3	エアストームα	一角兽の角×1	クリーンボディ	オーロラの布×2	ウインドバリア
アガアガ	光のクオージ×3	フラッシュボムα	金の卵×1	シャインボールβ	冬虫夏草×1	火半减
カルミア	暗のクオージ×3	カオスノヴァα	金の卵×2	マイティマイント	冬虫夏草×1	冰半减
ホーク	雷のクオージ×4	サンダーボールβ	オーロラの布×2	フレイムバリア	—	—
アンブッシュ	星の沙	キュアライト	火のルーン×2	フレイムノヴァβ	冬虫夏草×1	火半减
ブルムベア	火のルーン×1	ヒートエッジα	金の卵×2	マイティパワー	巨人の骨×2	仲间死亡で凶暴化
ヒンキーパンク	冰のルーン×2	フリーズノヴァβ	オーロラの布×2	フリーズバリア	冬虫夏草×1	火半减
ガボー	金の卵×1	レイストームβ	雷のルーン×1	エレキブラストα	雷のクオージ×4	サンダーボールβ
ベーヒアル	风のクオージ×3	サイクロンボムα	火のクオージ×4	ファイアボールβ	金の卵	マイティフォース
ライネック	光のルーン×2	ホーリーノヴァβ	龙の肝×1	光无效	—	—
コブラナイ	光のルーン×1	フォトンブラストα	月の沙×1	ヒールライト	冬虫夏草×1	暗半减
マンドラゴラ	暗のルーン×2	カオスノヴァβ	オリハルコン×2	ダークバリア	冬虫夏草×1	光半减
アファンク	一角兽の角×1	クリーンボディ	龙の肝×1	火无效	—	—
アヌーン	雷のルーン×1	エレキブラストα	月の沙×1	ヒールライト	巨人の骨×2	仲间死亡で凶暴化
ウリシュク	风のルーン×1	ソニックエッジα	火のクオージ×4	フレアボムα	—	—
マビノギオン	火のルーン×1	カノンブラストα	光のルーン×1	ライトストームβ	龙の肝	风无效
アガパンサス	暗のルーン×2	カオスノヴァβ	一角兽の角： ×1	リフレッシュ	龙の肝	火无效
バウリー	冰のクオージ×4	ブリザードボムα	光のルーン×1	フォトンブラストα	—	—
オイシュキー	冰のクオージ×4	アイスボールβ	金の卵×1	物防ダウン无效	—	—
キャースク	暗のクオージ×4	シャドウボールβ	一角兽の角×1	クリーンボディ	月の沙×2	ヒールパーティ
ドラケイ	雷のルーン×1	エレキブラストα	雷のクオージ×4	サンダーボールβ	オーロラの布×2	サンダーバリア
ブーク	オーロラの布×2	ウインドバリア	风のルーン×2	ウインドノヴァβ	月の沙×2	ヒールライト
アスキディア	光のルーン×1	ライトストームβ	冬虫夏草×1	シャインボールγ	龙の肝×1	火无效
バガブー	金の卵×2	マイティパワー	暗のクオージ×4	ナイトメアボムα	一角兽の角×1	物防ダウン无效
グラジオラス	火のクオージ×4	フレアボムα	火のルーン×2	フレイムノヴァβ	龙の肝×1	暗无效
バラージャー	火のルーン×2	フレイムノヴァβ	龙の肝×1	光无效	巨人の骨×2	濒死で防御アップ
ブーゲンビリア	火のルーン×2	ファイアボールγ	暗のクオージ×4	シャドウボールβ	金の卵×2	マイティマインド
ドウル	风のルーン×1	エアストームβ	金の卵×2	マイティシールド	龙の肝×1	雷无效
インベット	风のルーン×2	ウインドノヴァβ	一角兽の角×1	クリーンボディ	冬虫夏草×1	气绝无效
バーゲスト	火のルーン×2	ファイアボールγ	红莲の辉石×1	フレアボムβ	アルラウネの苗×1	暗吸收
スラムビン	红莲の辉石×1	フレイムノヴァγ	月の沙×2	ヒールパーティ	冬虫夏草×2	沉默无效
テランセラ	冰のルーン×3	ブリザードボムβ	暗のルーン×2	シャドウボールγ	冬虫夏草	光半减
ベルガモット	暗のルーン×1	ダークブラストα	冰のルーン×3	ブリザードボムβ	—	—
スプリガン	雷のルーン×2	サンダーボールγ	雷鸣の辉石×1	プラズマノヴァγ	巨人の骨	濒死で防御アップ
ムスカリ	雷のルーン×3	エレキブラストβ	暗のクオージ×4	シャドウボールβ	オーロラの布×2	サンダーバリア
ゲットシー	疾风の辉石×1	ウインドノヴァγ	冬虫夏草×1	雷半减	星の沙×1	キュアライト
アルラウネ	风のクオージ×4	サイクロンボムβ	光のクオージ×4	シャインボールβ	アルラウネの苗×1	光吸收
ヘーベトロット	光のルーン×3	フォトンブラストβ	不死鸟の羽×1	リザレクション	太阳の沙×1	リカバーライト
ウリギーク	暗のルーン×3	ダークブラストβ	オリハルコン×2	ダークバリア	—	—
フォモール	暗のクオージ×4	ナイトメアボムα	巨人の骨×2	仲间死亡で凶暴化	—	—
マラバリク	金の卵×1	魔防ダウン无效	アルラウネの苗×1	冰吸收	—	—
プロッタ	风のクオージ×4	エアロボールβ	オーロラの布×2	フリーズバリア	冬虫夏草×1	风半减
ホブルディ	雷のルーン×2	サンダーボールγ	金の卵×1	マイティシールド	アルラウネの苗×1	雷吸收
ブーブリー	オーロラの布×2	ウインドバリア	冬虫夏草×2	钝化无效	—	—
モラルタベガルタ	火のルーン×3	カノンブラストβ	光のルーン×2	シャインボールγ	オリハルコン×2	ライトバリア
ベーグボルカ	金の卵×2	マイティマインド	アルラウネの苗×1	风吸收	—	—
ガルガンチュア	雷のルーン×2	サンダーボールγ	红莲の辉石×1	ヒートエッジβ	オリハルコン×1	フレイムノヴァγ
セルキー	冰雪の辉石×1	フリーズノヴァγ	光のルーン×2	シャインボールγ	金の卵×1	魔防ダウン无效
クラーケン	漆黑の魔石×1	デスエッジβ	オリハルコン×1	敌からターケット	—	—
デガッサー	雷のルーン×3	エレキブラストβ	漆黑の魔石×1	ナイトメアボムβ	—	—
ドラルク	纯白の辉石×1	ホーリーノヴァγ	雷のクオージ×4	スパークボムβ	—	—
トレント	风のクオージ×4	サイクロンボムβ	疾风の辉石×1	ウインドノヴァ·γ	アルラウネの苗×1	风吸收
ルーダック	红莲の辉石×1	フレアボムβ	太阳の沙×2	リカバーパーティ	一角兽の角×1	リフレッシュ
オグマ	光のルーン×3	フォトンブラストβ	巨人の骨×2	濒死で攻击アップ	—	—
ガリーベガー	光のルーン×3	ライトストームγ	オリハルコン×2	ライトバリア	—	—

流程

1、在各个房间内与同伴们对话，进入实验室内部房间与梅对话再与边上坐轮椅的盖尔对话。
2、大段剧情后，返回实验室与リサ对话，然后再进入实验室内部房间调查石柱。
3、进入异世界伊迪亚，周围走走，剧情后进入第一次战斗。
4、方块键普通攻击，圆圈键特技攻击，R键防御，非常简单的战斗，稍加注意闪躲和防御即可无伤过关。
5、调查深处的传送点，返回真实世界。
6、按照地面上红色箭头指示，进入夫利曼的房间开会汇报。
7、返回异世界，不断深入调查。
8、路上最好招募些怪物，方法极为简单，只要在击毙怪物后，对着它的尸体长按R键即可。
9、突破时间有限，只有六分钟，一定要抓紧时间。
10、最深处BOSS战，敌人只有一个，虽然比较强悍，但我方有两名怪物帮忙，战斗难度并不大。如果有己方怪物在战斗中阵亡，也不必担心，战斗胜利后它们会自动复活。
11、剧情后再次进入迷宫，选择新迷宫叹きの钟乳洞。
12、到达三层的记忆点后强制返回基地。
13、从此可以接受任务，进行武器合成，还可以进行联机游戏。
14、继续挑战刚才的迷宫，路上可以捕获到比较强悍的怪物。
15、最深层BOSS战：有两名相同的敌人，特技是降低我方魔法防御力，敌人体力较低，物理攻击力也不算高，可以集中三人力量先消灭一名敌人。
16、返回基地走出实验室后剧情，然后回到自己的房间内休息。
17、睡醒剧情后进入新迷宫埋葬都市。
18、走几层后返回基地剧情，然后再次进入迷宫埋葬都市，可以顺便接个新任务。
19、移动到BOSS战场地前，最好先返回基地存盘，然后再挑战BOSS。因为本作的设计比较古怪，杂兵战中主人公阵亡可以在原地复活重新挑战，BOSS战时主人公阵亡则游戏结束，很讨厌的一个设计！
20、BOSS战：敌人会把自己的两个杂兵同伴吃掉，巨大BOSS攻击力高，防御高，战斗时要格外小心，体力不足及时回复。

是青睐有加。杰伊在接受每二十四小时一次的常规治疗时梦见了过去，自己带着盖尔和梅在禁止进入的区域与利萨争执的场景。

研究基地的优秀研究员研究出了新的通信装置，带上这个装置在异世界也可以与基地通信。当杰伊再次返回异世界伊迪亚时，特意带上了这个装置进行实验。盖尔下达给杰伊的任务仍然在迷宫深处寻找特殊物品，虽然杰伊恳求盖尔让自己与梅见上一面，但盖尔始终都不肯答应。而这次任务完成与上一次基本一样，还是在消灭了最深处怪物后，盖尔出现将其掉落的物品抢走。杰伊因此开始怀疑盖尔并非要救梅，而是为了其他的原因而利用自己的力量。不过虽然产生了怀疑，但为了救梅，杰伊除了对盖尔言听计从之外别无选择。

这次探险中，杰伊还遇见了一位名为由金的男子，他曾经是一名民航驾驶员，但在一次任务中突然被卷到此地，同机的乘客不知去向。返回基地后，杰伊让利萨调查此事，结果发现在盖尔逃到异世界伊迪亚后，世界各地频发此类离奇的失踪事件。

平时虽然利萨与梅在外人面前经常争吵，甚至让人误认为利萨对自己的姐妹梅抱有很强的仇恨，但其实利萨却对梅异常关心，在没人注意时一边流泪一边发誓要救回梅。尽管杰伊看到了利萨对梅真情流露的一瞬，但却顾及当事人的面子没有戳穿。

第三章 疑念

也许是因为上次与杰伊的对话很不愉快，盖尔不再邀请杰伊进入异世界伊迪亚，但担心梅的杰伊仍然孤身闯入异世界。探险进行了不久，基地的利萨便要杰伊返回基地，原来通过她的调查分析，认为异世界伊迪亚并非是宇宙中的某一星球，而是盖尔自身想象出的世界。在盖尔逃出基地后，异世界伊迪亚逐渐膨胀，现实世界中也不断出现人类神秘消失的现象，而异世界伊迪亚中的遗迹和建筑，则都与一般儿童心中想象的外形完全相同。至于在异世界伊迪亚中出现的怪物，则认为都是盖尔想象出的怪物，因为盖尔对杰伊的妒忌而特意用它们来对付杰伊。半信半疑的杰伊为了梅的生命，接受了利萨的建议，准备将窃听器安装在怪物掉落的物品中，以此来调查出盖尔的真实目的。

不过利萨和杰伊的计划并没有成功，在异世界伊迪亚，盖尔似乎是万能的神，什么都不能逃过他的眼睛。发现窃听器后盖尔大怒，认为杰伊并不相信自己。也许是为了让杰伊能相信自己，盖尔说出了自己的真实目的，原来在梅进入异世界伊迪亚后，部分记忆流失，并因此不能苏醒。让杰伊消灭各种怪物后得到的稀奇古怪的物品都是梅记忆中极为的重要物品，将这些收集齐全后梅才能苏醒。最后盖尔在警告杰伊不得再做类似事情后悄然离去，杰伊也立即返回基地交差。

夜晚杰伊在治疗中进入梦想，梦见了当年自己与夫

怪物名称	赠送物品一	习得特技一	赠送物品二	习得特技二	赠送物品三	习得特技三
ベーギニス	光のルーン×3	フォトンブラストβ	巨人の骨×2	瀕死で防御アップ	—	—
ボガート	漆黑の魔石×1	デスエッジβ	一角兽の角×1	リフレッシュ	—	—
ベーリデット	风のルーン×2	エアロボールγ	アルラウネの苗×1	暗吸收	—	—
アマリリス	漆黑の魔石×1	カオスノヴァγ	冰雪の辉石×1	フロストエッジβ	金の卵×2	マイティマインド
アズレイ	红莲の辉石×1	フレイムノヴァγ	太阳の沙×1	リカバーライト	巨人の骨×2	仲间死亡で凶暴化
ボルカノ	红莲の辉石×1	フレイムノヴァγ	巨人の骨×2	仲间死亡で凶暴化	—	—
エクセドラ	火のルーン×3	カノンブラストβ	光のクオージ×4	サラッシュボムβ	オリハルコン×1	敌からターゲット
ベッグボウラー	漆黑の魔石×1	カオスノヴァγ	一角兽の角×1	クリーンボディ	アルラウネの苗×1	冰吸收
プロテア	一角兽の角×1	リフレッシュ	オーロラの布×2	フリーズバリア	龙の肝×1	风无效
ウォートホッグ	疾风の辉石×1	ソニックエッジβ	冬虫夏草×1	暗半减	—	—
カンデラ	光のルーン×3	ライトストームγ	アルラウネの苗×1	光吸收	—	—
ベールヴィンド	オーロラの布×2	ウインドバリア	龙の肝×1	暗无效	—	—
ガーベラ	金の卵×2	マイティフォース	不死鸟の羽×1	リザレクション	アルラウネの苗×1	光吸收
カハラエス	暗のクオージ×4	ナイトメアボムα	オーロラの布×2	フリーズバリア	—	—
コロブナ	火のルーン×2	フレイムノヴァβ	龙の肝×1	冰无效	—	—
アネモス	冰のルーン×2	アイスボールγ	龙の肝×1	冰无效	イカロスの翼×1	解放真正力量
ニグル	冰のルーン×2	フリーズノヴァβ	月の沙×1	ヒールライト	ソロモンの指轮×1	解放真正力量
タツッコ	风のクオージ×4	エアロボールα	暗のクオージ×3	カオスノヴァα	龙のヌイグルミ×1	解放真正力量
カグツチ	红莲の辉石×1	ヒートエッジβ	太阳の沙×1	リカバーライト	イースターエッグ×1	解放真正力量
シャッテン	冬虫夏草×1	光半减	暗のルーン×2	カオスノヴァβ	ブラックバール×1	解放真正力量
リヒト	光のルーン×2	ライトストームβ	月の沙×2	ヒールパーティ	创造の书	解放真正力量
シレーネ	光のルーン×2	シャインボールγ	不死鸟の羽×1	リザレクション	黄金の三叉矛×1	解放真正力量
シュヴァルツ	冰のルーン×2	アイスボールγ	オリハルコン×1	敌からターゲット	霸王の大剑	解放真正力量

怪物同伴能力表格

同种类的怪物特技完全相同，只是能力略有差异，玩家捕获两只相同怪物，有时会出现一只攻击力稍高，另一只体力较高的情况。

名称	LV	特技一	特技二	特技三	名称	LV	特技一	特技二	特技三
デウランダル	1	ファイアボールα	物防ダウン无效	—	ドゥル	28	エレキブラストβ	プラズマノヴァβ	—
ヘンキー	1	アイスボールα	クリーンボディ	—	インペット	23	ソニックエッジα	风无效	—
フラキナス	4	フリーズノヴァα	气绝无效	—	バーゲスト	34	ヒートエッジβ	フレイムバリア	—
ハンプティ	2	レイストームα	—	—	スラムビン	29	ファイアボールγ	マイティフォース	—
アンサラー	5	サンダーボールα	毒无效	—	テランセラ	31	フリーズノヴァγ	マイティマイド	—
シーフロ	2	エアロボールα	キュアライト	—	ベルガモット	26	アイスボールγ	リフレッシュ	毒无效
スクライカー	5	フレアボムα	火半减	—	スプリガン	32	スパークボムβ	マイティシールド	—
クーシー	8	アイスボールα	水半减	—	ムスカリ	33	レイストームγ	雷吸收	—
バッドフット	6	レイストームα	サンダーバリア	—	ゲットシー	29	ソニックエッジβ	マイティフォース	风无效
ブラウニー	5	エアロボールα	风半减	—	アルラウネ	30	エアロボールγ	ヒールライト	—
アンドスラテ	9	エアストームα	物防ダウン无效	—	ヘーベトロット	34	ホーリーノヴァγ	光无效	—
ブロラハン	10	ソニックエッジα	沉默无效	—	ウリギーク	27	シャドウボールγ	钝化无效	—
キルムーリ	6	ジャインボールα	キュアライト	—	フォモール	32	デスエッジβ	マイティパワー	—
アンモビウム	7	カオスノヴァα	毒无效	—	マラパリク	35	アイスボールγ	フロストエッジβ	—
ブルズアイ	9	ファイアボールα	—	—	プロッタ	30	アイスボールγ	リフレッシュ	—
ガジャルグ	12	サンダーボールα	プラズマノヴァα	—	ホブルディ	36	デスエッジβ	レイストームγ	—
ゴッギー	11	エアロボールα	毒无效	—	ブーブリー	34	エアストームγ	ウインドノヴァγ	—
アガアガ	10	ライトストームα	魔防ダウン无效	—	モラルタベガルタ	35	フラッシュボムβ	沉默无效	—
カルミア	12	ダークブラストα	レイストームα	—	ベーグボルカ	37	シャドウボールγ	レイストームγ	睡眠无效
ホーク	11	カノンブラストα	—	—	ガルガンチュア	44	ファイアボールγ	雷无效	瀕死で攻击アップ
アンブッシュ	15	フレアボムα	スパークボムα	—	セルキー	36	アイスボールγ	ヒールライト	冰吸收
ブルムベア	17	カノンブラストα	マイティパワー	物防ダウン无效	クラーケン	50	フロストエッジβ	フリーズノヴァγ	冰无效
ヒンキーパンク	14	アイスボールα	ヒートエッジα	—	デガッサー	42	プラズマノヴァγ	マイティシールト	雷吸收
ガボー	15	スパークボムα	—	—	ドラルク	38	レイストームγ	サンダーバリア	睡眠无效
ベーヒアル	19	エアストームβ	睡眠无效	—	トレント	44	ソニックエッジβ	マイティパワー	—
ライネック	15	シャインボールβ	ライトバリア	敌からターゲット	ルーダック	45	エアストームγ	沉默无效	—
コブラナイ	13	ライトストームβ	ホーリーノヴァα	—	オグマ	51	ライトストームγ	气绝无效	—
マンドラゴラ	13	ダークブラストα	キュアライト	—	ガリーベガー	37	フラッシュボムβ	瀕死で防御アップ	—
アファンク	21	フレイムノヴァα	钝化无效	冰半减	ベーギニス	40	ホーリーノヴァγ	マイティフォース	睡眠无效
アヌーン	16	アイスボールβ	—	—	ボガート	43	アイスボールγ	ナイトメアボムβ	—
ウリシュク	18	エアロボールβ	钝化无效	—	ベーリデット	48	シャドウボールγ	アークバリア	睡眠无效
マビノギオン	14	ホーリーノヴァβ	マイティフォース	—	アマリリス	50	ダークブラストβ	ヒールライト	暗吸收
アガパンサス	20	デスエッジα	マイティシールド	—	アズレイ	42	カノンブラストβ	フレイムバリア	冰无效
バウリー	24	フロストエッジα	フリーズバリア	钝化无效	ボルカノ	56	ファイアボールγ	マイティパワー	物防ダウン无效
オイシュキー	19	フロストエッジα	ブリザードボムα	物防ダウン无效	エクセドラ	65	ヒートエッジβ	瀕死で攻击アップ	—
キャースク	22	アイスボールβ	フリーズノヴァβ	マイティフォース	ベッグボウラー	60	アイスボールγ	フロストエッジβ	—
ドラケイ	21	レイストームβ	睡眠无效	—	プロテア	53	フリーズノヴァγ	ウインドノヴァγ	—
ブーク	20	エアロボールβ	魔防ダウン无效	—	ウォードホッグ	63	エレキブラストβ	光半减	—
アスキディア	23	フラッシュボムα	ヒールライト	魔防ダウン无效	カンデラ	53	サンダーボールγ	レイストームγ	—
バガブー	23	デスエッジα	火半减	—	ベールヴィンド	62	エアロボールγ	エアストームγ	睡眠无效
グラジオラス	28	デスエッジα	カオスノヴァβ	—	ガーベラ	62	ホーリーノヴァγ	リカバーパーティ	—
バラージャー	21	カノンブラストβ	魔防ダウン无效	—	カハラエス	12	ブリザードボムα	フリーズノヴァα	气绝无效
ブーゲンビリア	26	フレイムノヴァβ	火吸收	—	コロブナ	17	ヒートエッジα	フレイムバリア	魔防ダウン无效

21、完成任务后返回基地，剧情对话后回房间睡觉。

22、移动到石柱前剧情，进入新迷宫冰结の摩天楼。

23、一路上会出现不少可见式敌人，将其消灭后能获得很高的经验。

24、返回基地剧情后回房间睡觉，可调整一下出战怪物。

25、深层BOSS战，敌人的两名杂鱼会自动复活，最好让主人公一人负责单挑敌BOSS，两名同伴各对付一名杂兵，看到同伴体力不足及时恢复。

26、进入异世界后直接进入新迷宫奈落の寺院，这次挑战不能利用传送点返回基地，因此一定要事先做好准备。

27、一路上出现的敌人比较强悍，注意节约体力，见到回复点一定及时利用。

28、有两层场景中都有一只可见的黑色怪物守卫着传送到另一方向的传送点，将其消灭可以获得三千五百经验值，并且这只黑色怪物消灭后还会立刻自动出现。可以不断消灭该怪物，提升主人公等级。

29、BOSS战，敌BOSS会召唤出三只与守卫传送点相同的黑色怪物，将黑色怪物全部消灭后，才可对BOSS本体造成有效伤害。过一定时间，BOSS还会再召唤出三只黑色怪物。

30、进入新迷宫黒き墓标，在第二层有一名可见的敌人挡住传送点，它的能力较强大意不得。

31、迷宫中怪物非常强悍，而且经验值颇高，可以在这里提升一下等级，多招募一些四十级以上的怪物，用于合成武器和协助战斗。

32、沿路要消灭不少小BOSS，但战斗难度不大。

33、BOSS战：总BOSS会召唤出一名杂兵帮忙，此时只需要集中火力消灭杂兵，不要去招惹总BOSS。

34、BOSS战：总BOSS会根据体力剩余情况做出不同的动作，第一阶段会召唤出不少小骷髅发动射线攻击，但战斗难度不大；第二阶段会发动范围剑攻击，注意好攻击的节奏，当敌人发动攻击时，主人公滚闪到一旁为同伴补充体力；第三阶段最为棘手，范围剑攻击威力高，总BOSS还会使用魔法追踪球攻击，中招者损失大量体力，一旦再中敌人剑攻击必死无疑，因此最好在BOSS发射魔法球前，让主人公移动到远处待命，随时准备为同伴回复体力。

35、二周目游戏：片尾动画后玩家可以得到一个记录，读取该记录进入二周目游戏。二周目游戏保留经验值、等级、物品、怪物等，进入游戏时为挑战最终BOSS前剧情。

利曼争吵的景象。夫利曼虽然身为上级，却如同杰伊父亲一般对他关怀得无微不至，杰伊身体改造后医疗人员说必须二十四小时治疗一次，出于对杰伊的爱护，夫利曼严格要求杰伊按此指示行事。但年轻气盛的杰伊却对自己极有信心，误认为夫利曼是在怀疑自己的实力。当日杰伊的心情与现在的盖尔心情也许完全一致，都是误会对方对自己怀疑，看来信任别人真的是人生的必修课！

第四章 焦躁

睡醒后杰伊来到石柱前，发现大家都在这里集合，原来在异世界伊迪亚的盖尔又发来了召唤，这次他不是要杰伊寻找珍贵物品，也不要杰伊消灭什么怪物，而是要求杰伊参加一个盛大的派对。虽然大家都觉得非常奇怪，但为了救出梅，杰伊只得听从盖尔的吩咐。虽然利萨平时对梅态度恶劣，但其实却担心姐妹的安危，一夜不曾合眼，差点儿便昏倒在石柱前。

按照盖尔的指示，杰伊进入新的迷宫冰结の摩天楼，但一进入迷宫便遭到了怪物的袭击。难道这就是盖尔所谓的盛大派对？盖尔随后出现在杰伊面前，说这些怪兽都是自己的朋友，为了验证杰伊的实力而特意出马。既然盖尔这样解释，杰伊也没有别的办法，只得一路过关斩将，击败前来挑战的怪物。可惜前进到中途，杰伊便因为时间的限制而不得不返回基地接受治疗。离开异世界伊迪亚前，杰伊特别声明自己一定会很快回来。

回到基地休息治疗后，夫利曼为杰伊带来一个坏消息：现在有人提议解除杰伊的任务。原因有二，第一是杰伊对盖尔过于言听计从，第二则是杰伊的身体必须在二十四小时内接受治疗。不过夫利曼并未同意，而是继续将任务交给杰伊，并且对杰伊无比信任。利萨对杰伊的身体也非常担心，不过她并不知道杰伊的真正病因。尽管杰伊想一直隐瞒，但盖尔却成心说出了实情，无奈杰伊只得将自己的病因如实向利萨说明。盖尔还告诉杰伊，他的病症如果在异世界伊迪亚，根本就不算什么，完全没有必要回到基地休息治疗。

完成了怪物挑战后，盖尔依然不肯让杰伊与梅会面，因为在梅的记忆中只有杰伊，嫉妒的盖尔因此不肯让杰伊与梅会面。在杰伊的请求和劝说下，盖尔终于同意让杰伊看到梅的影像，但在看到梅想念着杰伊时，愤怒的盖尔立即切断了影像。梅的影像消失后，地面出现了一本书，这本书勾起了杰伊和盖尔的记忆，盖尔可能是受到了三人和谐过去的影响，终于决定让杰伊真正与梅会面，但条件则是要杰伊完成最后的挑战。

第五章 流转

这次的挑战的时间会很长，中途杰伊不能返回基地治疗休息，因此对杰伊来说非常危险。但是杰伊却坚信盖尔只是要救活梅，而不是要利用挑战来杀死自己，因此不顾利萨的劝阻，依然冲入异世界伊迪亚。杰伊在异

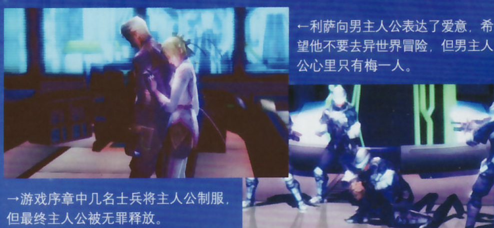
武器合成表格

参与合成的怪物等级必须小于等于主人公等级，在合成后该怪物自动消失。随着剧情进行，在新迷宫内出现新的怪物，级别越高的怪物合成的武器越强悍。同种类怪物合成的武器相同，根据合成怪物的攻击不同，合成后武器攻击略有不同。

名称	合成怪物	附加技能	攻击属性	攻击力	攻击次数
ルールブレイカー	无	ファイアボールα	无	40	2
ロングソード	デウランダル	ファイアボールα	无	57	3
バトルハンマー	ヘンキー	アイスボールα	无	68	2
スクレイプ	フラキナス	フリーズノヴァα	无	81	2
バトルハンマー	ハンプティ	レイストームα	无	73	2
アイアンメイス	アンサラー	サンダーボールα	无	67	3
ロングソード	シーフロ	エアロボールα	无	66	3
ロングスピア	スクライカー	フレアボムα	无	60	2
冰刃フェンリル	クーシー	ファイアボールα	冰	70	3
バトルハンマー	バッドフット	レイストームα	无	73	2
ロングスピア	ブラウニー	エアロボールα	无	60	2
风锤ボレアス	アンドスラテ	エアストームα	风	89	3
バスタードソード	ブロラハン	ソニックエッジα	无	79	3
ヴァジュラ	キルムーリ	シャインボールα	无	55	3
モーニングスター	アンモビウム	カオスノヴァα	无	79	3
ロングソード	ブルズアイ	ファイアボールα	无	74	3
ジャベリン	ガジャルグ	サンダーボールα	无	105	3
バトルハンマー	ゴッキー	エアロボールα	无	100	2
バスタードソード	アガアガ	ライトストームα	无	79	3
アイアンメイス	カルミア	ダークブラストα	无	78	3
バトルアックス	ホーク	カノンブラストα	无	108	2
アイアンメイス	アンブッシュ	フレアボムα	无	90	3
火枪サラマンデル	ブルムベア	カノンブラストα	无	114	2
グラディウス	ヒンキーパンク	アイスボールβ	无	96	3
ナイトスピア	ガボー	サンダーボールβ	无	110	2
风刃ムラサメ	ベーヒアル	ファイアボールβ	无	123	3
六角棍	ライネック	シャインボールβ	无	95	3
バルカンハンマー	コブラナイ	ライトストームβ	无	109	3
ナイトスピア	マンドラゴラ	ダークブラストα	无	96	2
バルカンハンマー	アファンク	フレイムノヴァβ	无	151	3
ナイトスピア	アヌーン	アイスボールβ	无	109	2
バスタードソード	ウリシュク	エアロボールβ	无	113	3
训练用木剑零式	マビノギオン	ホーリーノヴァβ	无	0	3
バトルアックス	アガパンサス	デスエッジα	无	157	2
バルカンハンマー	バウリー	フロストエッジα	无	167	3
グレイブ	オイシュキー	ブリザードボムα	无	135	3
冰枪オンディーヌ	キャースク	アイスボールβ	冰	144	2
雷锤ミョルニル	ドラケイ	レイストームβ	雷	151	3
六角棍	ブーク	エアロボールβ	无	115	3
デュエルソード	アスキディア	シャインボールγ	无	141	3
ドゥームアックス	バガブー	ナイトメアボムα	无	183	3
タイタンハンマー	グラジオラス	デスエッジα	无	187	3
ドラグーンスピア	バラージャー	カノンブラストβ	无	132	2
炎剑イフリート	ブーゲンビリア	フレイムヴァβ	火	147	3
エストック	ドゥル	エレキブラストβ	无	140	3
ドラグーンスピア	インベット	ソニックエッジα	无	141	2
ドゥームアックス	バーゲスト	ヒートエッジβ	无	235	3
ヴァジュラ	スラムビン	ファイアボールγ	无	144	3
パルチザン	テランセラ	フリーズノヴァγ	无	177	3
タイタンハンマー	ベルガモット	アイスボールγ	无	176	3
アムード	スプリガン	スパークボムβ	无	190	3
雷剑ユピテル	ムスカリ	レイストームγ	雷	177	3
风锤ボレアス	ゲットシー	ソニックエッジβ	风	192	3
金刚杖	アルラウネ	エアロボールγ	无	156	3
ロックバスター	ヘーベトロット	ホーリーノヴァγ	无	163	3
デュエルソード	ウリギーク	シャドウボールγ	无	151	3
ドラグーンスピア	フォモール	ナイトメアボムα	无	191	2
ジャベリン	マラパリク	アイスボールγ、フロストエッジβ	无	214	3
タイタンハンマー	ブロッタ	アイスボールγ	无	197	3
グラディウス	ホブルディ	デスエッジβ、レイストームγ	无	190	3
ドラグーンスピア	ブーブリー	エアストームγ、ウインドノヴァγ	无	190	2
デュエルソード	モラルタベガルタ	フラッシュボムβ	无	186	3
ウォーピック	ベーグボルカ	シャドウボールγ、レイストームγ	无	204	3
ジャガーノート	ガルガンチュア	ファイアボールγ	无	269	3
バルキリースピア	セルキー	アイスボールγ	无	204	2
冰枪オンディーヌ	クラーケン	フリーズノヴァγ	冰	276	2
ロックバスター	デガッサー	プラズマノヴァγ	无	194	3
雷锤ミョルニル	ドラルク	レイストームγ	雷	239	3
エストック	トレント	ウインドノヴァγ	无	212	3
グレートソード	ルーダック	エアストームγ	无	249	3
スクレイプ	オグマ	ライトストームγ	无	279	2
アムード	ガリーベガー	フラッシュボムβ	无	213	3
パルチザン	ベーギニス	ホーリーノヴァγ	无	217	3
金刚杖	ボガート	アイスボールγ	无	209	3
ジャガーノート	ベーリデット	シャドウボールγ	无	289	3
グレイブ	アマリリス	カオスノヴァγ	无	302	3
バルキリースピア	アズレイ	フレイムノヴァγ	无	238	2
バルキリースピア	ボルカノ	ファイアボールγ、フレイムヴァγ	无	305	2
火枪サラマンデル	エクセドラ	ヒートエッジβ	火	329	2
グレートソード	ベッグボウラー	アイスボールγ、フロストエッジβ	无	292	3
ジャガーノート	プロテア	フリーズノヴァγ、ウインドノヴァγ	无	316	3
モーニングスター	ウォートホック	エレキブラストβ	无	366	3
金刚杖	カンデラ	サンダーボールγ、レイストームγ	无	250	3
ムラサメ	ベールヴィント	エアロボールγ、エアストームγ	风	316	3
ロックバスター	ガーベラ	ホーリーノヴァγ	无	285	3
冰刃フェンリル	カハラエス	ブリザードボムα	冰	96	3
火枪サラマンデル	コロブナ	ヒートエッジα	火	132	2
魔剑村正	アネモス	エレキブラストβ、プラズマノヴァγ	雷	219	3
蛇矛	ニグル	シャドウボールα、フロストエッジα	冰	172	3
タツツコハンマー	タツツコ	ウインドノヴァα	风	119	3
七支刀	カグツチ	ファイアボールγ、エアストームβ	火	219	3
タルタロス	シャッテン	デスエッジα、ウインドノヴァβ	暗	315	3
ブリューナク	リヒト	シャインボールβ、プラズマノヴァβ	光	256	2
スノープライド	シレーネ	アイスボールγ、シャインボールγ	冰	355	2
カオスプリンガー	シュヴァルツ	デスエッジβ、フレイムノヴァγ	暗	423	3

战技所菜单

项目	子项目	说明
ブレイドワークス		将一只怪物同伴和武器合成，产生新的武器，该武器可继承一条合成怪物的特技。多次合成没有附加效果。合成需要消费一定数量的金钱，参加合成的怪物同伴等级必须小于等于主人公。
ミューテーション		给予怪物同伴特殊物品提升它的能力，或者是为怪物同伴特技装备特殊道具，提升特技使用效果。
	モンスターカスタマイズ	为怪物同伴装备特殊道具，提升怪物的基础能力，并且可以附加各种有利效果。
	アビリティカスタマイズ	为怪物同伴特技装备特殊道具，可以减少怪物同伴使用该特技消耗的AP值、为特技附加效果、提升特技威力等。
	アイテム赠与	向怪物同伴赠送特定物品礼物，赠送数量达到规定数量后，该怪物同伴可以学会新的特技。
ライブラリー		将寄存在战技所的怪物编入、离开队伍，或者开除无用的怪物同伴，战斗中捕获的怪物同伴超出队伍容量或者是超过主人公级别时，自动将其送到战技所。
	パーティに加える	选择怪物加入探险队伍。
	パーティから外す	把探险队伍中的怪物送回战技所。
	编成	对探险队伍进行编成，调整出战怪物。
	モンスターの削减	开除不想要的怪物同伴。



←利萨向男主人公表达了爱意，希望他不要去异世界冒险，但男主人公心里只有梅一人。

→游戏序章中几名士兵将主人公制服，但最终主人公被无罪释放。

物品表格

名称	效果	分类
ピュアサブレ	HP回复30%	回复物品
グッドレーション	HP回复60%	回复物品
スイートリンゲル	己方一人HP全回复，战斗不能、	回复物品
	能力下降系以外异常状态全回复	
アンチドーテ	己方一人毒状态回复	回复物品
ミックスアンブル	己方一人睡眠、钝化、沉默状态回复	回复物品
リバースユニット	己方一人战斗不能回复，复活同伴	回复物品
	HP为最大值的50%	
コンディションG	己方一人能力下降系状态回复	回复物品
サブレパック	己方全员HP40%回复	回复物品
レーションパック	己方全员HP80%回复	回复物品
メディカルキット	己方全员战斗不能状态外，	回复物品
	全异常状态回复	
退魔のコロン	遇敌几率降低	一般物品
集魔のコロン	遇敌几率上升	一般物品
恐龙土偶	换金用	换金物品
ヴォイニック写本	换金用	换金物品
ジャスパー	异世界伊迪亚物品	任务用物品
サファイア	异世界伊迪亚物品	任务用物品
アゲート	异世界伊迪亚物品	任务用物品
エメラルド	异世界伊迪亚物品	任务用物品
サードニクス	异世界伊迪亚物品	任务用物品
カーネリアン	异世界伊迪亚物品	任务用物品
ベリドット	异世界伊迪亚物品	任务用物品
ベリル	异世界伊迪亚物品	任务用物品
トバーズ	异世界伊迪亚物品	任务用物品
クリンプレーズ	异世界伊迪亚物品	任务用物品
ヒヤシンス	异世界伊迪亚物品	任务用物品
アメシスト	异世界伊迪亚物品	任务用物品
ブロンズベルト	HP上限提升10%	装备品
シルーバーベルト	HP上限提升20%	装备品
ゴールトベルト	HP上限提升30%	装备品
リストパンド	攻击力提升5%	装备品
パワーリスト	攻击力提升10%	装备品
ハイパーグロープ	攻击力提升15%	装备品
魔导师の指轮	魔力提升5%	装备品
贤者の指轮	魔力提升10%	装备品
ルーンの指轮	魔力提升15%	装备品
豪杰の腕轮	防御力提升5%	装备品
巨人の腕轮	防御力提升10%	装备品
神神の腕轮	防御力提升15%	装备品
青铜の首饰り	魔法防御力提升5%	装备品
白银の首饰り	魔法防御力提升10%	装备品
免许皆传の证	会心一击率上升	装备品
ポイズンガード	毒耐性上升	装备品
スリープガード	睡眠耐性上升	装备品
活性のピアス	气绝耐性上升	装备品
咏唱のピアス	沉默耐性上升	装备品
防毒の魔除け	毒无效	装备品
耐眠の魔除け	睡眠无效	装备品
活性の魔除け	气绝无效	装备品
快速の魔除け	钝化无效	装备品
咏唱の魔除け	沉默无效	装备品
防壁の魔除け	物理防御降低无效	装备品
破邪の魔除け	魔防降低无效	装备品
火龙の鳞	火属性伤害半减	装备品
冰龙の鳞	冰属性伤害半减	装备品
风龙の鳞	风属性伤害半减	装备品
雷龙の鳞	雷属性伤害半减	装备品
光龙の鳞	光属性伤害半减	装备品
暗龙の鳞	暗属性伤害半减	装备品
死魔の火炎	火无效、风弱化	装备品
死魔の冷气	冰无效、火弱化	装备品
死魔の雷光	雷无效、冰弱化	装备品
死魔の风音	风无效、雷弱化	装备品
天使のリング	光无效、暗弱化	装备品
夜魔のリング	暗无效、光弱化	装备品
盗贼の小手	快速逃走	装备品
王者のエンブレム	成为敌人目标	装备品
カリスマクラウン	连携槽上升	装备品
カリスマスカーフ	连携时间上升	装备品
幸运の尾	获得物品	装备品
幸运のコイン	获得贵重物品	装备品
守りの小手	强化防御效果	装备品
イージスの小手	完全防御效果	装备品
气合の钵卷	濒死状态攻防上升	装备品
サークレット	消费AP增加特技威力增加	装备品
火龙の牙	火属性特技	装备品
冰龙の牙	冰属性特技	装备品
风龙の牙	风属性特技	装备品
雷龙の牙	雷属性特技	装备品
生命の指轮	HP自动小回复	装备品
凯旋の指轮	胜利后HP回复	装备品
骑士の指轮	全方位防御	装备品
マルスの兜	攻击力上升5%、防御力上升5%	装备品
魔导师のマスク	魔力上升5%、魔法防御力上升5%	装备品
ドローミの锁	防御力上升5%、魔法防御力上升5%	装备品
アミュレット	物防降低无效、魔防降低无效	装备品
魔神の小手	火半减、雷半减	装备品
ヘルメスの靴	冰半减、风半减	装备品
圣魔の法典	光半减、暗半减	装备品
防毒の小手	毒耐性、防御力上升5%	装备品
活性の小手	气绝耐性、防御力上升5%	装备品
咏唱の小手	沉默耐性、防御力上升5%	装备品
脱兔のリング	快速逃走、不被敌人锁定	装备品
バジリスクの瞳	毒无效、气绝无效	装备品
オバールの指轮	属性特技、冰半减	装备品
ダイヤの指轮	特技、光半减	装备品
太阳の假面	HP自动小回复、不被敌人锁定	装备品
世界树の冠	HP上升30%、魔法防御上升15%	装备品
王者のマント	胜利时HP回复、GEM获得上升	装备品
火のクオーツ	习得火属性攻击系特技	赠送品
冰のクオーツ	习得冰属性攻击系特技	赠送品
雷のクオーツ	习得雷属性攻击系特技	赠送品
风のクオーツ	习得风属性攻击系特技	赠送品
光のクオーツ	习得光属性攻击系特技	赠送品
暗のクオーツ	习得暗属性攻击系特技	赠送品
火のルーン	习得火属性攻击系特技	赠送品
冰のルーン	习得冰属性攻击系特技	赠送品
雷のルーン	习得雷属性攻击系特技	赠送品
风のルーン	习得风属性攻击系特技	赠送品
暗のルーン	习得暗属性攻击系特技	赠送品
红莲の辉石	习得火属性攻击系特技	赠送品
冰雪の辉石	习得冰属性攻击系特技	赠送品
疾风の辉石	习得风属性攻击系特技	赠送品
纯白の辉石	习得光属性攻击系特技	赠送品
漆黑の魔石	习得暗属性攻击系特技	赠送品
星の沙	习得回复系特技	赠送品
月の沙	习得回复系特技	赠送品
太阳の沙	习得回复系特技	赠送品
不死鸟の羽毛	习得复活特技	赠送品
一角兽の角	习得异常状态回复系特技	赠送品
巨人の骨	习得自动效果特技	赠送品
オリハルコン	习得属性防御效果特技	赠送品
アルラウネの苗	习得自动效果特技	赠送品
冬虫夏草	习得自动效果特技	赠送品
金の卵	习得自动效果特技	赠送品
龙の肝	习得自动效果特技	赠送品
アンプロシア	习得自动效果特技	赠送品
オーロラの布	习得属性防御特技	赠送品
スイセンの花	特殊赠送品	赠送品
ドッグタグ	特殊赠送品	赠送品
人鱼のウロコ	特殊赠送品	赠送品
ソロモンの指轮	特殊赠送品	赠送品
アリアドネの系玉	特殊赠送品	赠送品
蛊毒の皿	特殊赠送品	赠送品
真理の爪	特殊赠送品	赠送品
バハムートティア	特殊赠送品	赠送品
HP上升	HP最大值上升10%	怪物能力物品
HP上升+	HP最大值上升20%	怪物能力物品
HP上升++	最大值上升30%	怪物能力物品
攻击力上升	攻击力最大值上升10%	怪物能力物品
攻击力上升+	攻击力最大值上升20%	怪物能力物品
防御力上升	防御力上升10%	怪物能力物品
防御力上升+	防御力上升20%	怪物能力物品
魔力上升	魔力上升10%	怪物能力物品
毒耐性	附加毒耐性50%	怪物能力物品
睡眠耐性	附加睡眠耐性50%	怪物能力物品
钝化耐性	附加钝化耐性50%	怪物能力物品
沉默耐性	附加沉默耐性50%	怪物能力物品
物防ダウン耐性	附加物理防御力降低耐性50%	怪物能力物品
魔防ダウン耐性	附加魔法防御力降低耐性50%	怪物能力物品
火属性耐性	火属性伤害降低25%	怪物能力物品
冰属性耐性	冰属性伤害降低25%	怪物能力物品
雷属性耐性	雷属性伤害降低25%	怪物能力物品
风属性耐性	风属性伤害降低25%	怪物能力物品
火属性强化	火属性伤害上升20%	怪物能力物品
冰属性强化	冰属性伤害上升20%	怪物能力物品
雷属性强化	雷属性伤害上升20%	怪物能力物品
风属性强化	风属性伤害上升20%	怪物能力物品
全属性强化	全属性伤害上升20%	怪物能力物品
HP自动回复	战斗中HP自动小回复	怪物能力物品
绊ゲージ补正	连携槽上升速度提升10%	怪物能力物品
绊ゲージ补正+	连携槽上升速度提升20%	怪物能力物品
急所攻击补正	低几率发生会心一击	怪物能力物品
急所攻击补正+	高几率发生会心一击	怪物能力物品
ガード补正	低几率完全防御	怪物能力物品
ガード补正+	高几率完全防御	怪物能力物品
ガード范围补正	全方位防御可能	怪物能力物品
アイテム回复补正	使用物品回复量提升1.5倍	怪物能力物品
魅力上升	提升怪物同伴魅力	怪物能力物品
硬直无效	被弱点攻击也不易硬直	怪物能力物品
铁壁防御	防御时不损失体力	怪物能力物品
キャンセル无效	特技发动时遭受攻击，一样可以发出特技	怪物能力物品
ピンチで凶暴化	HP30%以下凶暴化，一次战斗只能凶暴化一次	怪物能力物品
威力上升+10	特技威力上升10	特技强化物品
威力上升+20	特技威力上升20	特技强化物品
毒追加	低几率追加毒状态	特技强化物品
毒追加+	高几率追加毒状态	特技强化物品
睡眠追加	低几率追加睡眠状态	特技强化物品
睡眠追加+	高几率追加睡眠状态	特技强化物品
钝化追加	低几率追加钝化状态	特技强化物品
钝化追加+	高几率追加钝化状态	特技强化物品
气绝追加	低几率追加气绝状态	特技强化物品
气绝追加+	高几率追加气绝状态	特技强化物品
物防ダウン追加	低几率追加降低物理防御	特技强化物品
物防ダウン追加+	高几率追加降低物理防御	特技强化物品
APブースト	AP消费两倍，攻击伤害两倍	特技强化物品
APブースト+	AP消费两倍，攻击伤害三倍	特技强化物品
AP消费减少	AP消费量减少10%	特技强化物品
AP消费减少+	AP消费量减少20%	特技强化物品
HP吸收++	吸收给予敌人伤害的30%	特技强化物品
属性无效化	无视属性效果给予伤害	特技强化物品
追尾性能アップ	特技追尾性能增加	特技强化物品

世界伊迪亚迷宫中寻找的时间远超过了身体极限二十四小时，但却像盖尔说的一样并没有感到任何不适。到达迷宫最深处后，盖尔竟然真的让杰伊看到了梅，但却有一堵无形的墙壁将梅与杰伊隔开。确认梅平安后，杰伊长舒了一口气，开始劝说盖尔和梅一起返回现实世界。梅看到杰伊万分激动，希望盖尔能面对现实，和自己一起返回现实世界。可惜盖尔把梅当做自己的母亲，坚持要与梅留在异世界伊迪亚，遭到拒绝后竟然向梅发动攻击，并将杰伊逐出异世界伊迪亚。

重伤的杰伊在昏迷中听到医生在耳边说，现在自己的身体已经不如从前，必须长时间休息调养，还梦见了自己的童年。

终章 别离

苏醒后杰伊不顾身体，返回石柱处，希望再次进入异世界伊迪亚救出梅和盖尔。盖尔在幼年失去了母亲，一直希望母亲能回到自己身边，也因此把梅当做是自己的母亲。异世界伊迪亚也是盖尔创造出的世界，因为梅要返回现实世界回到杰伊身边，盖尔竟然要将梅作为媒体，在异世界伊迪亚召唤回自己的母亲。尽管杰伊和利萨苦口婆心地劝阻盖尔，但毫无效果，最后杰伊与盖尔定下约定，在盖尔完成所谓的仪式后，将梅放回到真实世界。

杰伊一路上消灭了无数的怪物，终于进入异世界伊迪亚迷宫最深处，找到了盖尔。此时盖尔已经利用梅的身体完成了召唤仪式，可是事实却与盖尔的计划完全相反，召唤出的人并不是盖尔的母亲，而是一名邪恶的女子。她先是冒充盖尔的母亲接近盖尔，随后便要亲手将盖尔掐死，幸亏杰伊及时出手相救，盖尔拣回一条小命。此时盖尔终于醒悟，意识到了自己的错误，对杰伊说出了实情，原来异世界伊迪亚就是盖尔想象出的世界。其实在杰伊小时候，曾经有一神秘人同情杰伊的遭遇，要将创造想象世界的能力赐与杰伊，让杰伊能在自己想象的世界中享受正常生活。但是杰伊却拒绝了他的好心，因为杰伊认为，只有自己真正用心去交往的朋友才是朋友，自己想象的世界并不真实。

醒悟的盖尔决定将自己想象的世界彻底结束，但发现异世界伊迪亚已经不受自己的控制，为了拯救现实的世界，被鬼魂附体的梅挣脱了束缚，要求杰伊亲手杀死自己。虽然不忍下手，但杰伊别无选择，最终苦战之后，杰伊终于消灭了附在梅身上的鬼魂，可是梅也因此不能再返回现实的世界。盖尔为了不让梅消失，要求留在异世界伊迪亚，但杰伊却拒绝了他，而是自己与梅留在异世界伊迪亚，自己担任这里的管理者，使异世界伊迪亚与现实世界彻底隔离。经过了许多事之后的盖尔终于成长起来，不再异想天开，听从杰伊的命令，回到了现实世界中。回到现实世界后，盖尔战胜了自己不敢站起来的心理，抛开了轮椅，而杰伊和梅则留在异世界伊迪亚守卫着现实的世界……

高级战争再次来袭，

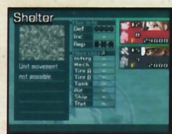
System 单人游戏

剧情战役■ 本作的剧情战役总共有26章，在进行过程中，随着剧情的发展，还会出现与剧情没有关系的挑战战役，共有38章。在本文中，将重点介绍剧情战役，挑战战役则留给玩家自己练手。

自定义战役■ 总共有28个地图，玩家可以自由的选择指挥官和先后手，以及天气、回合数、起始资金、电脑AI等等。需要注意的是，指挥官的数量是与剧情战役有关系的。

System 多人联机

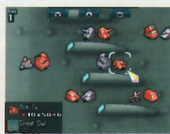
自由战役■ 可以与朋友进行联机游戏，其设定方式同单人游戏的自定义战役。



交换地图■ 能够与朋友进行编辑地图的交换。

System WIFI联机

通过WIFI联机，我们可以与全世界任何地区的玩家进行远程网络对战。



System 游戏记录

游戏信息■ 可以查看玩家游戏的所有记录，包括游戏时间、总回合数、战役评价、指挥官使用次数、作战单位的使用频率，等等。

音乐播放■ 播放游戏中的音乐，可选音乐的数量与剧情的发展有关，该功能支持主机待机。

游戏重置■ 将游戏恢复到出厂设定，即删除所有的存档，慎用。

System 设计工厂

地图设计■ 玩家可以按照自己的喜好编辑地图，并可以与朋友交换编辑地图。

指挥官服饰更改■ 每个指挥官有4套不同的服饰，玩家可以进行更改。

System 选项设定

玩家在这里可以进行游戏音乐大小，游戏音效大小，战斗动画、地图动画、地图方格是否开启等游戏细节方面的设定。

《高级战争 毁灭之日》作战单位介绍

《高级战争》的作战单位共分为海陆空三军，总共有26种。



空军

Fighter			
移动力	9	视野	5
射程	1	油料	99
弹药	6	造价	20000

战斗机，火力猛，但只能用于对空，由于是部队中移动力最高的作战单位，一般用于快速突击用。

Bomber			
移动力	7	视野	3
射程	1	油料	99
弹药	6	造价	20000

轰炸机，地面部队杀手，火力极其恐怖，大部分单位挨上一下不死也残，移动力也较好。

Duster			
移动力	8	视野	4
射程	1	油料	99
弹药	9	造价	13000

螺旋战斗机，既能对地又能对空，造价中等，但攻击力一般。

Seaplane			
移动力	7	视野	4
射程	1	油料	40
弹药	3	造价	15000

舰载机，对海陆空三军的部队都能造成伤害，并且火力不俗，但弹药少且价格太贵，并且油料很少，需要经常进行补给。

B Copter			
移动力	6	视野	2
射程	1	油料	99
弹药	6	造价	9000

武装直升机，只能对地攻击，其主武器导弹对于装甲系陆军单位能造成不错的伤害，而副武器机枪的威力也不错，造价也比较便宜，但会被地面部队攻击或反击。

T Copter			
移动力	6	视野	1
射程		油料	99
弹药		造价	5000

运输直升机，可以携带一名士兵，由于不受地形的影响，可以快速的携带士兵前进或撤退。

ADVANCE WARS DAYS OF RUIN

《高级战争》是任天堂优秀的战略模拟系列，DS的前作有着非常不错的表现，本次的新作则更为经典。

□文/NDSBBS J7W

NDS	本刊译名：高级战争 毁灭之日			
	NINTENDO	29.99美元	2008年1月21日	
战略模拟	卡带	美版	1-2人	512Mb



众指挥官迎来盛大的终极挑战！

陆军

Infantry			
移动力	3	视野	2
射程	1	油料	99
弹药		造价	1500

步兵，属于游戏中最基本的作战单位，能够上山和过河，移动力中等偏低，能对建筑进行占领，攻防很低。

Mech			
移动力	2	视野	2
射程	1	油料	70
弹药	3	造价	2500

火箭兵，所有兵种中移动力最低的作战单位，其属性基本与步兵相同。由于持有反坦克火箭炮，能对装甲系和坦克系造成一定的伤害，若弹药耗完，在没有进行补给的情况下，可以当成步兵使用。

Tank			
移动力	6	视野	3
射程	1	油料	70
弹药	6	造价	7000

轻型坦克，拥有不错的移动力和火力，造价也便宜，其主炮能对装甲系造成较高的伤害。在主炮没有弹药的情况下，也能对非坦克系单位造成一定的伤害。

Recon			
移动力	8	视野	5
射程	1	油料	80
弹药		造价	4000

侦察车，拥有超高的移动力，并且视野非常广阔，在雾地的侦察效果非常好。但攻防较弱，仅能对付敌人的步兵。

Flare			
移动力	5	视野	2
射程	1	油料	60
弹药	3	造价	5000

照明车，能够发射3×3范围的闪光弹，在雾战是不可缺少的单位，火力一般，弹药稍少，需要经常进行补给。

Anti-Air			
移动力	6	视野	3
射程	1	油料	60
弹药	6	造价	7000

高射炮，顾名思义，能够对空军造成致命的伤害，另外，在对付步兵的伤害也非常不错。

Medium Tank			
移动力	5	视野	2
射程	1	油料	50
弹药	5	造价	12000

中型坦克，比起轻型坦克攻防有所提高，而移动力要低一个单位。

Missiles			
移动力	5	视野	5
射程	3-6	油料	50
弹药	5	造价	12000

对空导弹车，对空军的伤害极高，基本一炮一个，射程也非常远，不过移动力低下，大部分用于固定防守。

War Tank			
移动力	4	视野	2
射程	1	油料	50
弹药	5	造价	16000

战争坦克，陆军坦克系的终极产品，拥有超高的火力及防御力，是地面部队的王者。

Artillery			
移动力	5	视野	3
射程	2-3	油料	50
弹药	6	造价	6000

自走炮，远程系装甲车，能够对2~3格的敌人进行攻击，但是无法移动后攻击，一般用于巩固前线。

Rockets			
移动力	5	视野	3
射程	3-5	油料	50
弹药	5	造价	15000

火箭车，拥有地面部队最远的射程，杀伤力也乐观，在部队推进时是最好的作战单位。

Bike			
移动力	5	视野	2
射程	1	油料	70
弹药		造价	2500

摩托车，能够占领兵工厂和城市，并且拥有不错的移动力，但不能上山过河。攻防与步兵类似，因此其最大作用是占领。

Anti-Tank			
移动力	4	视野	2
射程	1-3	油料	50
弹药	6	造价	11000

反坦克炮，对坦克系具有很高的杀伤力，虽然射程是1-3，但能对近战攻击进行反击，并且能够对空，其攻击模式与自走炮类似，无法移动攻击。

Rig			
移动力	6	视野	1
射程		油料	99
弹药		造价	5000

补给车，能够对部队的所有单位进行油料弹药补给，并且能够建造一个临时机场或码头，且能够运输一名步兵。



←兵种武器的配置比以往又有了新的提高。

→战斗画面进化不大，不过这并不是本作的关键。

海军

Battleship			
移动力	5	视野	3
射程	3-5	油料	99
弹药	6	造价	25000

战列舰，拥有最高火力的海上霸主，不但射程远，还能够移动后攻击，唯一的缺点便是价格。

Gunboat			
移动力	7	视野	2
射程	1	油料	99
弹药	1	造价	6000

炮舰，造价最便宜的海军作战单位，弹药虽然只有一发，但火力不错，并且可以搭载一名步兵。

Submarine			
移动力	6	视野	5
射程	1	油料	70
弹药	6	造价	20000

潜艇，只能攻击对手的海军，火力极猛，视野也相当广阔。潜艇的优点在于能够潜水隐藏自己的行踪，但在潜水时期的油料消耗会增加一倍。

Carrier			
移动力	5	视野	4
射程	1	油料	99
弹药	4	造价	28000

航空母舰，只有微弱的对空能力，但可以生产舰载机，需要消耗材料和15000G，并且生产回合不能移动（可造4架），另外，该单位也可以搭载两架空军单位，进行油料和弹药的补给。

Cruiser			
移动力	6	视野	5
射程	1	油料	99
弹药	9	造价	16000

巡洋舰，空军和潜艇的杀手，还能够搭载一架飞机，造价稍贵，但综合其特点，也是能够接受的。

Lander			
移动力	6	视野	1
射程		油料	99
弹药		造价	10000

登陆艇，可以搭载两个陆军作战单位。

所有的作战单位在消灭对方的一个作战单位后，会提高等级，这时攻击防御都有所提高，等级最高可以达到三级，这时的攻击防御都有了质的飞跃。所以，在战斗中，尽量避免高等级的单位不被消灭，必要的时候也可以进行合并。合并是同一兵种的结合，能够保留等级，还能得到油料、弹药等资源补充。

System 指挥官介绍

指挥官（简称CO）是《高级战争》系列最独特的系统，在本作中，共有12名CO可以使用，不同的CO有不同的能力，在不同的地图使用最恰当的CO，配合作战单位，能够得到出奇的攻击效果。

本作的CO可以搭载在作战单位，进入战场前线。需要某个作战单位在总部或出生地停留一回合，然后进行搭载，并且花费该作战单位一半的价格。在搭载了CO的该作战单位会直接升到最高级别，而在CO ZONE内，所有作战单位能够得到10%的攻击防御加成。大部分CO有能量槽设定，能量槽的成长需要我方部队消灭对方的作战单位。在能量槽集满一半时，CO ZONE范围增加1，全部集满后，CO ZONE范围会再增加1。这时搭载CO的作战单位可以使用CO POWER，能够对整个地图上我方的特定部队进行能力强化，持续一回合。CO POWER使用后，能量槽清零，如果搭载CO的作战单位被消灭，能量槽同样清零，之后还可以用别的作战单位进行CO搭载。

由于不同的CO有各自的能力，下面会详细介绍每个CO的能力。

① Gage

CO能力：海军和远程攻击单位攻击提高20%，防御提高7%

CO ZONE范围：2

CO POWER：全部远程攻击单位射程提高2

在高级战争中，远程作战单位一直是推进战术的重点，该CO能力则直接对远程单位进行了强化，范围中等。CO POWER显得近乎无耻，请自行想像一下，在中小地图战斗中，我方远程部队能直接打到对方的老家去。



② Caulder

CO能力：全部单位攻击提高50%，防御提高35%，每回合自动维修5HP（需要资金）

CO ZONE范围：3

CO POWER：无

剧情中的最终boss，其能力相当明了，不用过多介绍，这样的CO虐虐电脑还行，与朋友作战肯定会被禁止使用的。

③ Penny

CO能力：所有单位不受天气影响

CO ZONE范围：3

CO POWER：随机改变现有天气

该CO的能力不是作用在作战单位，而是作用在天气。由于地图是可以选择天气情况，遇到恶劣天气的纯陆军战斗时，该CO的作用便会体现出来。

④ Isabella

CO能力：全部单位攻击提高10%，防御提高7%
CO ZONE范围：2
CO POWER：全部单位移动提高2，全部远程单位射程提高2

CO能力不太突出，但范围不错，并且适合所有作战单位。CO POWER的爆发力特别强，在全军突击时能够起到很大的作用。

⑤ Tasha

CO能力：空军单位攻击提高40%，防御提高14%
CO ZONE范围：1
CO POWER：空军单位移动提高2

从能力上看，该CO属于标准的空军CO（其实从外形上也能看出来……）。由于范围小，所以在空战地图中，要选一个适合的空军单位搭载CO。CO POWER适合我方空军进行突击时发动，如果突击失败，很可能就一蹶不振了。

⑥ Waylon

CO能力：空军单位攻击提高20%，防御提高21%
CO ZONE范围：2
CO POWER：空军单位防御提高300%

与Tasha都属于空军CO，不同的是更加偏重防御，范围也算不错。主要是CO PWER太了不得了，发动后所有空军单位都成了不死金刚，可以让所有空军单位为所欲为。

⑦ Forscythe

CO能力：全部单位攻击提高10%，防御提高7%
CO ZONE范围：5
CO POWER：无

CO能力十分全面，并且指挥范围很大，在战斗中要好好利用这一优势。由于没有CO POWER及能量槽，不能得到成长，所以该CO适合快速压制，否则进入中后期，其优势就会慢慢褪去。

⑧ Will

CO能力：陆军近战单位攻击提高20%
CO ZONE范围：2
CO POWER：陆军近战单位移动提高2

本作的主角，属于偏重攻击的CO，指挥范围中等，但足够覆盖整个前线的队伍，而CO POWER在突破对手防线时变得尤为重要。由于陆军的近战单位组合单一，需要远程部队及空军的协助。

⑨ Lin

CO能力：陆军单位攻击提高20%，防御提高14%
CO ZONE范围：1
CO POWER：陆军单位视野提高2，并能看到隐藏的单位

CO能力比较综合，集合了前两个CO，但指挥范围略小，比较适合小规模的单兵作战。CO POWER只能用于雾战或中大规模海战（注：反潜）的地图，在其他情况下可以一直积攒着，以提高陆军单位的能力。

⑩ Greyfield

CO能力：海军、直升机和舰载机攻击提高10%，防御提高28%
CO ZONE范围：3
CO POWER：回复所有单位的油料、弹药和材料

该CO注重防御，属于海军CO，范围也不错。CO POWER是实用性只在于大地图，对于战线较长的地图有不错的作用。但总体来说CO的能力稍偏，想要用好需要不少约束条件。

⑪ Brenner

CO能力：全部单位防御提高14%
CO ZONE范围：3
CO POWER：全部单位回复3HP

属于偏重防御的CO，指挥范围大，且适用于范围内的所有兵种，非常适合稳扎稳打的战术。CO POWER在部队伤残过多的时刻可以释放，平时则可以一直积攒着以提高CO ZONE范围。

⑫ Tabitha

CO能力：全部单位攻击提高50%，防御提高35%
CO ZONE范围：0
CO POWER：指定地点，使某个3×3格范围内的所有单位损失8HP。由于没有CO ZONE的范围，所以其优势在于搭载单位的个人能力，因此，要选择一个适合地图以及自己战术的单位进行搭载。而CO POWER也相当强，用一次就胜卷在握。

System 兵种基础伤害列表

攻方\守方	步兵	火箭兵	摩托车	侦察车	照明车	高射炮	轻型坦克	中型坦克	战争坦克	自走炮	反坦克炮	火箭车	导弹车	补给车	战斗机	轰炸机	螺旋战斗机	舰载机	武装直升机	运输直升机	战列舰	航空母舰	潜艇	巡洋舰	炮舰	登陆艇
步兵	55	45	45	12	10	3	5	5	1	10	30	20	20	14	-	-	-	-	8	30	-	-	-	-	-	-
火箭兵	65	55	55	85/18	80/15	55/5	55/8	25/5	15/1	70/15	55/35	85/58	85/35	75/20	-	-	-	-	12	35	-	-	-	-	-	-
摩托车	65	55	55	18	15	5	8	5	1	15	35	35	35	20	-	-	-	-	12	35	-	-	-	-	-	-
侦察车	75	65	65	35	30	8	8	5	1	45	25	55	55	45	-	-	-	-	18	35	-	-	-	-	-	-
照明车	80	70	70	60	50	45	10	5	1	45	25	55	55	45	-	-	-	-	18	35	-	-	-	-	-	-
高射炮	105	105	105	60	50	45	15	10	5	50	25	55	55	50	70	70	75	75	105	120	-	-	-	-	-	-
轻型坦克	75	70	70	85/40	80/35	75/8	55/8	35/5	20/1	70/45	30/1	85/55	85/55	75/45	-	-	-	-	18	40	8	8	9	9	55	18
中型坦克	90	80	80	95/40	90/35	90/8	70/8	55/5	35/1	85/45	35/1	90/60	90/60	90/45	-	-	-	-	24	40	10	10	12	12	55	22
战争坦克	105	95	95	105/45	105/40	105/10	105/10	75/10	55/1	105/45	40/1	105/65	105/65	105/45	-	-	-	-	35	45	12	12	14	14	65	28
自走炮	90	85	85	80	75	65	60	45	35	75	55	80	80	70	-	-	-	-	-	-	45	45	45	55	55	100
反坦克炮	75	65	65	75	75	75	75	65	55	65	55	70	70	65	-	-	-	-	45	55	-	-	-	-	-	-
火箭车	95	90	90	90	85	75	70	55	45	80	65	85	85	80	-	-	-	-	-	-	-	55	55	65	65	105
导弹车	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	100	100	100	100	120	120	-	-	-	-	-	-
补给车	无法攻击	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
战斗机	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	55	65	80	65	120	120	-	-	-	-	-	-
轰炸机	115	110	110	105	105	85	105	95	75	105	80	105	95	105	-	-	-	-	-	-	85	85	95	50	120	95
螺旋战斗机	55	45	45	18	15	5	8	5	1	15	5	20	20	15	40	45	55	5	75	90	-	-	-	-	-	-
舰载机	90	85	85	80	80	45	75	65	55	70	50	80	70	75	45	55	65	55	85	95	45	65	55	40	105	85
武装直升机	75	65	65	75/30	75/30	10/1	70/8	45/8	35/1	65/25	20/1	75/35	55/25	70/20	-	-	-	-	65	85	25	25	25	5	85	25
运输机	无法攻击	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
战列舰	75	70	70	70	70	65	65	50	40	70	55	75	75	65	-	-	-	-	-	-	95	65	65	50	45	75
航空母舰	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	35	35	40	40	45	55	-	-	-	-	-	-
潜艇	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	80	110	55	20	120	85
巡洋舰	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	105	105	105	105	120	120	85	28	95	38	38	40
炮舰	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	75	40	40	40	40	55
运输船	无法攻击	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

地形、据点及天气介绍

在本作的战役地图中，会有许多不同的地形、据点及天气，这些因素会对战役产生微妙但不可忽略的影响，下面对它们一一进行讲解。

地形	防御指数（星）	简介
公路	0	所有陆军部队都不会在公路上受到移动的阻碍，但也因此没有防御的加成。
桥梁	0	两块陆地的连接方式，陆军可以顺利通过，但海军无法穿过。
河流	0	陆军中只有步兵和火箭兵能穿越河流，并且需要消耗两个回合。
平原	1	与公路的地形类似，但部分陆军部队需要消耗双倍的油料。
废墟	1	会增加陆军部队的油料消耗，影响移动力，雾战时在此可以隐藏陆军和空军单位。
荒原	2	会增加陆军部队的油料消耗，影响移动力，只有步兵和火箭兵不会受到影响。
森林	3	会增加陆军部队的油料消耗，影响移动力，雾战时在此可以隐藏陆军和空军单位。
山脉	4	只有步兵和火箭兵能够上山，当其在山上时，会增加3格的视野范围。
篝火	0	在雾天可以对双方提供5×5范围的照明，当然，废墟、森林、雾海、暗礁以及各据点仍然需要靠近才会可见。
陨石	-	会阻挡陆军的行军路线，具有99点HP，所有可以对地攻击的单位都可进行攻击，被破坏后，地形变为平原。
离子电	-	由荷电粒子构成的电流，任何单位不能从此通过，能通过破坏附近的陨石使其消失。
大海	0	海军能够在大海中不受影响的移动。
海滩	0	只有可搭载部位的海军单位可以在此停留。
雾海	1	会增加海军部队的油料消耗，影响移动力，雾战时在此可以隐藏海军和空军单位。
暗礁	2	会增加海军部队的油料消耗，影响移动力，雾战时在此可以隐藏海军和空军单位。
危海	2	会增加海军部队的油料消耗，影响移动力。

据点	防御指数（星）	简介
总部	4	部队的大本营，地形防御效果好，并具有陆军单位补给回复的功能，雾战时在此可以隐藏陆军和空军单位，若被对方占领即告失败，每一回合有1000资金的收入。
兵工厂	3	能够建造陆军单位，地形防御效果较好，并具有陆军单位补给回复的功能，雾战时在此可以隐藏陆军和空军单位，海军不可在此停留，每一回合有1000资金的收入。
机场	3	能够建造空军单位，地形防御效果较好，并具有空军单位补给回复的功能，雾战时在此可以隐藏陆军和空军单位，海军不可在此停留，每一回合有1000资金的收入。
港口	3	能够建造海军单位，地形防御效果较好，并具有海军单位补给回复的功能，雾战时在此可以隐藏陆军和空军单位，每一回合有1000资金的收入。
指挥塔	3	地形防御效果较好，能够增加陆军和空军的攻击及防御，雾战时在此可以隐藏陆军和空军单位，每一回合有1000资金的收入。
城市	2	地形防御效果中，具有陆军单位补给回复的功能，雾战时在此可以隐藏陆军和空军单位。每一回合有1000资金的收入。
导弹发射井	2	地形防御效果中，可占领单位能够在此发射一发3×3范围的导弹，对范围内的部队造成3HP的伤害，雾战时在此可以隐藏陆军和空军单位。
临时港口	1	地形防御效果一般，具有海军单位补给的功能，补给车能够在平原处建造。
临时机场	1	地形防御效果一般，具有空军单位补给的功能，补给车能够在海滩处建造。

天气	简介
晴	部队的移动力不会受到影响，双方都可看到对方的情况。
雾	无法看到视野范围外的情况，单位的视野与其自己的视野相同。
雨	无法看到视野范围外的情况，所有单位的视野只有1。
雪	陆军部队的移动力降低一个单位，双方都可看到对方的情况。

残酷战争也能再现玩家掌中
更多激烈战役挑战玩家指挥能力

在剧情战役中，大部分战役的胜利条件是消灭敌方所有部队，或者占领对方的总部。因此，在下面的流程中，笔者重点介绍战役的过程要点以及战略思路，而有着特定胜利条件的战役中，笔者再特别指出。

Chapter1 Days of Ruin

我方部队：轻型坦克×1，侦察车×1

敌方部队：侦察车×1，摩托车×1，步兵×1



天气情况：晴

战役要点：游戏的第一个战役，基本没有什么难度，开始根据提示将摩托车回撤，第二回合会有增援部队。先用轻型坦克将敌方的侦察车打残，再用侦察车补一枪，即可消灭敌方的侦察车。下一回合继续用轻型坦克攻击敌方的摩托车，用侦察车攻击步兵，第四回合即可结束战斗。游戏中玩家一定要清楚各个作战单位的基本能力，记得他们之间克制的关系，在接下来的战役中会得到事半功倍的效果。

Chapter2 A Single life

我方部队：自走炮×1，轻型坦克（没有弹药）×1，步兵×1

敌方部队：轻型坦克×1（7HP），侦察车（6HP、8HP）×2，摩托车×1，步兵×1

天气情况：晴

战役要点：我方的轻型坦克没有主炮弹药，但由于有着较高的防御威力不错的机枪，直接派它前进，去攻击敌方的侦察车，然后把自走炮移到轻型坦克的后方，步兵上山对侦察车补一枪即可消灭之。这时敌方的侦察车和步兵会前进，用自走炮和坦克继续进行攻击，我方的步兵向提示地点走去。自走炮的火力很强，但不能移动后攻击，需要玩家对其选择恰当的位置进行防守反击。

Chapter3 Freehaven

我方部队：自走炮×1，轻型坦克×2，火箭兵×2

敌方部队：轻型坦克×1，侦察车×3，摩托车×2，步兵×2

天气情况：晴

战役要点：本关地图稍大，公路四通八达，因此双方的的部队很快会交火。开始敌方的两名步兵可以用我方的轻型坦克配合火箭兵轻松解决，自走炮先移到上方，第二回合可以直接攻击敌方前来的侦察车，用轻型坦克在前面开路，火箭兵上山辅助进攻，多加留意自走炮的攻击范围。由于敌方没有高防的部队，我方的轻型坦克基本没有损伤，而火箭兵的位置够好的话，也只会承受单方向的进攻，不会伤亡。敌方的摩托车由于位置较远，且只会对火箭兵构成威胁，如果要减少伤亡，可以撤回火箭兵，用轻型坦克进攻。



Chapter4 Moving On

我方部队：自走炮×1，轻型坦克×1，照明车×1，侦察车×1，摩托车×1，火箭兵×2，步兵×2

敌方部队：侦察车×2，摩托车×2，火箭兵×1

天气情况：雾

战役要点：游戏中第一个雾战。在雾天要注意，所有部队只能攻击视野范围内的敌人，如果在移动过程中碰到对方的单位，会强制停留，不过，单位在行进路线上看到的一切都会打开。我方部队有一辆照明车，能够发射3×3范围的闪光弹，其数量与弹药量共通，地图上方有一队步兵，但在其左方藏着一辆侦察车，在正下方有一辆摩托车和一队火箭兵，下面在照明车上两格有一队摩托车。如果要保留该步兵，可以先将其移动到左面侦察车的下方，这样就能够看到敌方的三个单位，将下方的步兵移到自走炮的上面，可以看到一旁的摩托车，利用自走炮进行攻击，再随便补一下就搞定这队摩托车，上方的火箭兵用坦克进行攻击，所有部队上前。第二回合将受伤的步兵走到山右方的森林中，利用坦克阻挡侦察车的路线，下面的敌军可以用火箭兵配合其他部队进行围剿。在游戏中，雾天非常讲究战术及部队的使用，有了照明车的加入，使雾战的战术变得更加灵活多变。

Chapter5 New Allies

我方部队：自走炮×1，轻型坦克×1，侦察车×1，摩托车×1，火箭兵×1，步兵×1

敌方部队：自走炮×2，轻型坦克×3，侦察车×2，摩托车×2，火箭兵×1，步兵×1

天气情况：晴

战役要点：本章出现了总部、兵工厂和城市，从双方的初始兵力看，我方在初期阶段是吃亏的。不过，在我方总部前有个兵工厂，在公路的附近还有几个城市，可以派兵快速占领，并将其他部队压前以保护占领单位，在第三回合兵工厂就可以建造部队了。推荐先出几辆轻型坦克，以消灭对方的坦克，同时保护其他部队。由于我方有兵工厂，可以增加部队单位，此战的后期应该是我方占优，多出部队全歼敌人吧。

Chapter6 Fear Experiment

我方部队：自走炮×1，轻型坦克×2，侦察车×1，摩托车×1，火箭兵×2，步兵×2

敌方部队：轻型坦克×2，侦察车×2，摩托车×1，火箭兵×2，步兵×2

天气情况：晴

战役要点：从部队上来看，敌我双方势均力敌，不过在我方范围有一个兵工厂，并且不少城市也靠近我方，开始可以用步兵和摩托车进行占领工作，再将后方的坦克和自走炮向前移动，注意不要走入敌方部队的攻击范围内。完成了对城市和兵工厂的占领后，先不要造兵，利用一开始的兵力合理消灭敌方最有威胁的两辆轻型坦克，再逐一消灭其他单位。敌人在所有部队全部被消灭后，会再出现两辆中型坦克和一辆战争坦克的增援，所以，我方要保证充足的资金，利用兵工厂建造几辆反坦克炮，用来对付敌方的坦克，注意布置好部队的位置即可。



Chapter7 A King of Home

我方部队：武装直升机×1，导弹车×2，自走炮×1，轻型坦克×1，高射炮×2，侦察车×1，摩托车×1，火箭兵×1，步兵×1

盟军部队：战斗机×1

敌方部队：轰炸机×3，战斗机×2，螺旋桨战斗机×3，火箭车×1，轻型坦克×1，侦察车×1，火箭兵×1，步兵×1

天气情况：晴

战役要点：本关敌方有不少空军，看起来我方好像处于下风，其实由于位置关系，我方第一回合就可以用导弹车和高射炮，分别将海上的轰炸机击毁以及路上的螺旋桨战斗机致残。注意观察敌方的部队的走向，将轻型坦克和另一辆高射炮派到上方，迅速占领城市，再将火箭兵派到前线去，对付敌方的侦察车。兵工厂可以建造步兵或摩托车进行上方城市的占领，也可以保留资金出轻型坦克。至于我方的武装直升机，主要任务是对付敌方的火箭车，否则火箭车超远的射程会使我方的推进变得缓慢。地图中部盟军的战斗机不会协助我方，放任不管即可。由于敌方的陆军完全没有威胁，不需要建造太多的兵力，等资金充足时可以建造高射炮和导弹车，将敌方的空军一网打尽。

Chapter8 A New Threat

我方部队：运输机×2，直升机×1，坦克×1，侦察车×1，摩托×2，火箭兵×1，步兵×2

敌方部队：自走炮×1，侦察车×1，步兵×2（可见单位）

天气情况：雾

战役要点：本关又是雾天，开始的部队中没有照明车，在资金充足时，一定要建造至少一辆照明车，方便之后的战斗。从地图上看，左上方虽然有大量的据点，但由于雾天，且运输机只能搭载步兵，建议放弃上方的据点，将周围的据点先一一占领，然后通过轻型坦克和侦察车逐步向桥对面摸索。兵工厂中可以建造火箭车，积累足够的资金可以考虑建造，配合照明车的照明弹，可以在远程给予敌方重创。运输机最好的使用方法是，步兵先行动，进入运输机，运输机再飞到预定地点，放下步兵，这样可以变相地使步兵的移动力增加几倍，对于前期的占领工作有着巨大的帮助。如果我方部队成功地通过长桥，就会发现敌方的总部就在前面不远，而上部的几个据点早已被敌人占领，建议用坦克系单位配合远程单位将道路封住，再派步兵或火箭兵上山扩大视野，以观察敌方部队的动向，同时将其总部附近

的部队全部消灭，将其总部占领，就可顺利的结束战役。

Chapter 9 The Beast

我方部队：战斗机×2，轰炸机×2，螺旋直升机×3，运输机×1，补给车×1，高射炮×1，步兵×2

敌方部队：螺旋战斗机×1，武装直升机×8，补给车×1，火箭车×2，导弹车×1，反坦克炮×2，战争坦克×2，中型坦克×2，轻型坦克×1，高射炮×1，火箭兵×1，步兵×1

Scout

Ground-unit vision +2, including hiding places.

天气情况：晴

战役要点：本战役出现了机场，能够自由的建造全部空军单位。从兵力上看，敌方的兵力大大多于我方，但仔细观察地图，可以发现我方所处的位置与敌方是完全隔开的，也就是说，敌方的陆军单位是无法对我方版面构成威胁。由于没有兵工厂，无法建造陆军，因此，对于我方的步兵，一定要保护妥善，只有他们才有占领据点的能力。在我方版面的据点全部占领后，每一回合会得到大量的资金，可以好好地利用这些资金组建空军。由于对方的武装直升机无法对空攻击，我方应该先建造战斗机，利用战斗机与高射炮配合，消灭掉敌方的全部空军单位。在步兵的占领工作进行时，由于地图下方的据点较多，上方的步兵占领工作完毕后，可以通过运输机快速运到下方，继续进行占领工作。当然，占领过程和运输过程中，路线要安排恰当，不要被敌方的远程部队和对空单位攻击到。如果运输机在运输步兵的情况下被击毁，步兵也同样会灭亡，一定要小心处理。另外，由于空军的移动力都非常高，在油料的消耗方面也变得更加迅速，待油料消耗完后，空军单位会直接坠毁，所以，要适当地让空军单位回到机场进行补给。由于本关提供了一辆补给车，除了随时进行补给工作外，还能自选位置进行临时机场的建造。本关的机场位置离战斗前线较远，因此，补给车在本关的作用也相当大，好好保护它吧。待资金慢慢充足后，再开始建造轰炸机，将敌方具有对空能力的高射炮和反坦克炮一一歼灭。剩余的步兵和坦克，可以慢慢地围剿消灭。

Chapter 10 Almost Home

我方CO：

我方部队：战斗机×1，螺旋战斗机×2，武装直升机×1，运输机×1，补给车×1，高射炮×1，导弹车×1，坦克×1，侦察车×1，摩托车×1，火箭兵×1，步兵×3

敌方CO：

敌方部队：战斗机×1，螺旋战斗机×1，武装直升机×2，战争坦克×1，轻型坦克×1，自走炮×1，高射炮×1，侦察车×1，火箭兵×1，步兵×1

天气情况：晴

战役要点：本战役的地图虽然很大，但由于上方基本全是山脉，战斗主要集中在下部区域。在初期可观察到，我方的空军能力超过敌方，因此，可以先派出空军，配合我方的高射炮和导弹车，对敌方空军进行攻击。在地图的中下部有个兵工厂和机场，还有不少城市，但我方的陆军初时兵力明显劣于敌方，我方开始还没有兵工厂，需要前进进行占领，所以在运输机的情况下，应第一回合就运送火箭兵至兵工厂处，这样在第四回合就可以建造陆军。因此，先利用运输机将移动力低下的火箭兵运至前面，进行兵工厂占领，储备资金以加强陆军的实力。我方最前线的三个单位，前一步兵是难逃死路了，侦察车和后一步兵都可以逃回至中部。由于敌方的据点有一座机场，虽然我方也同样有一座，中间还可以再占领一座，但最好还是不要拼空军的实力。兵工厂占领后，应多出陆军部队进行巩固防守，消耗敌方的陆军兵力，同时我方的空军将敌方的部队牵制住。这样一来，敌方的资金补充过少，不出几个回合便会消耗不起，这时我方的部队再将敌方部队一网打尽，取得胜利。

Chapter 11 A Storm Brews

我方部队：登陆艇×2，炮舰×2，火箭车×1，中型坦克×1，轻型坦克×1，火箭兵×1，步兵×1

盟军部队：登陆艇×1，轻型坦克×1，步兵×1

敌方部队：巡洋舰×1，炮舰×3，补给车×1，自走炮×1，中型坦克×1，侦察车×1，火箭兵×1，步兵×1

天气情况：晴

战役要点：本关没有任何一座建造工厂，因此要好好利用给予的单位。仔细观察地形，可以发现，整个地图被分成了四块陆地，除了左下方的那块陆地过小，其他的三块陆地都有不同势力的部队出现。黄色部队属于我方的盟军，并且有一辆轻型坦克坐镇，大可不必理会他们。注意我方有两艘登陆艇和三艘炮舰，这些海军单位都可以进行陆军单位的运输，而敌方部队所处的陆地，有一块突出的区域，十分利于登陆，并且敌方的陆军单位距离此处有一定的距离，因此，我方应该在第一回合将中型坦克及火箭车运输至此。在海上，敌方有一艘炮舰处于我方炮舰的攻击范围内，先下手为强，用两艘炮舰将其击毁，最左侧的炮舰可以将火箭兵运至对岸，方便下一回合进行路口的城市占领。由于炮舰只有一发炮弹，因此，我方的补给车应该及时对攻击后的炮舰进行弹药补给，以方便对付敌方的其他海军单位。在第二回合，我方可以利用中型坦克守住路口，同时将火箭车置于有利的位置，若敌方的陆军冲来，前有坦克后有火箭车，逐一消灭之；若敌方消极进攻，我方也可以利用火箭车的高射程，由中型坦克开路，进行部队推进。登陆艇在运输工作完成后，可采用诱敌战术，将之停留在火箭车的射程范围内，先送给敌军的海军单位，再用火箭车狠狠打击。炮舰只能进行海军之内的战斗，在消灭掉敌方的海军后便一无是处了，可放置不理。推进过程中，火箭车有可能出现弹药不足的情况，可以利用登陆艇将补给车运来进行补充即可。

Chapter 12 History of Hate

我方部队：螺旋战斗机×1，武装直升机×1，战列舰×1，潜艇×2，巡洋舰×2，炮舰×2，补给车×2

盟军部队：螺旋战斗机×1，武装直升机×2

敌方部队：战斗机×1，轰炸机×1，战列舰×3，潜艇×1，巡洋舰×2，炮舰×3

天气情况：晴

战役要点：本战役没有任何一座据点，炮舰的弹药补给只能通过补给车进行。要减少伤亡，除了多运用地形因素外，补给车及海军单位的走位也相当关键。由于战役有盟军的协助，想要获得胜利并不困难，如何将我方的海军部队资源利用最大化，才是该战役所表达的意义。我方部队和敌方部队的海军势均力敌，因此一定要熟悉海军单位的相克关系，炮舰的弹药要提前使用，若线路封锁后还有残余，可以回来进行弹药补充，多加利用无弹药的炮舰及登陆艇来进行线路封锁。另外，战列舰、潜艇及巡洋舰要多加保护，尽量用我方的战列舰攻击敌方的巡洋舰，用潜艇攻击敌方的战列舰，用螺旋战斗机配合巡洋舰攻击敌方的空军部队。潜艇的潜水技能，可以用来阻挡敌方海军的行进路线（类似雾天的陆战），在巡洋舰的视野范围外可以好好利用一下。本关是海军部队操控的练手战役，玩家若能在此战役得到最高评价，证明对海军的控制已经有了相当成熟的经验，相信在与人海战的交流中，也会取得不俗的成绩。

Chapter 13 Greyfield Strikes

我方CO：

我方部队：战列舰×1，航空母舰×1，潜艇×1，巡洋舰×1，登陆艇×1，炮舰×2，补给车×1，步兵×2

盟军部队：炮舰×2，补给车×1

敌方CO：

敌方部队：战列舰×1，航空母舰×1，巡洋舰×1，登陆艇×1，炮舰×2，导弹车×2，自走炮×1，中型坦克×1，轻型坦克×1，高射炮×1，火箭兵×1，步兵×1

天气情况：晴

战役要点：本关战役仍然是海战，我方在右下的陆地处，敌方则占据着上方的大块陆地。从地图上看，共有三个小岛有着丰富的据点资源，而其中的两个小岛距离我方都特别近，并且在第一回合就可以利用炮舰分别将两队步兵运送至两块小岛处。不过，只要稍加留意敌方的地形，就能发现，在敌方总部的附近可以进行登陆。因此，这次战役的重点并不是和敌方比部队火力，在战列舰和航空母舰的舰载机掩护下，利用步兵或摩托车进行总部占领才是重点。当然，盘踞在敌方总部附近的部队要全部消灭，以保护占领总部单位的安全。盟军的两艘炮舰除了使敌方的那艘巡洋舰伤残外，完全没有其他的帮助。航空母舰总共可以生产出四架舰载机，配合航空母舰宽阔的射程，完全可以进行占领部队的掩护。由于敌方开始有两辆远程攻击的导弹车和一辆近战的高射炮，近距离攻击的舰载机能对导弹车进行毁灭性的打击，但在对付高射炮则显得吃亏，因此，战列舰在第一回合最好先攻击敌方的高射炮，让后来生产的舰载机再对付导弹车，可以取得伤亡率零的成绩。从此战役可以看出，在某些情况下，占领总部取得胜利的方法比全歼敌军获得胜利更有效率，也更有难度，玩家在此关能得到不少该战术的学习研究条件。

Chapter 14 A Hero's Farewell

我方CO：

我方部队：武装直升机×2，潜艇×1，巡洋舰×1，补给车×1，导弹车×1，火箭车×1，自走炮×1，

中型坦克×1，轻型坦克×2，摩托车×1，火箭兵×1，步兵×2

敌方CO：

敌方部队：武装直升机×1，战列舰×1，航空母舰×1，巡洋舰×1，导弹车×1，自走炮×1，中型坦克×2，轻型坦克×2，火箭兵×3

天气情况：晴

战役要点：本关战役拥有海陆空三军的生产基地，从地图的构造和初始单位的搭配上看，游戏开始全面发展起来。在地图的右下方有一座机场，不过被陨石封锁了路线。战役开始时系统会提示将其破坏，但步兵能够穿越山脉，所以并不需要这样做。地图的中部有不少据点，而敌方开始的兵力和资源都比我方有优势，注定了本关将是一场长期战役。我方要从部队搭配的角度上研究，谨慎的进行部队建造，层层推进，多加利用远程部队和强力肉盾向敌方总部进攻。在空军方面，由于开始并没有机场，而敌方有机场，所以战役不适合建造空军；在海军方面，敌方的初始部队大大超过我方，巡洋舰所处位置使得我方的潜艇不得不乖乖地龟缩在基地附近，而后方的航空母舰和战列舰也是不可忽视的力量，资金的短缺、部队力量的不足，玩家应该如何将劣势一点点地消除，成为本战役获胜的关键问题。仔细观察地形，可以发现本战役的陆地地形较为乐观，并没有太多的废墟或森林，因此初期我方可以选择火力较好、造价便宜的自走炮，配合火箭车和其他坦克部队进行推进，而武装直升机可以先对敌方处于前线的坦克进行攻击，以扫除开始的困扰，再派摩托车队及步兵在地图中部进行据点的占领。至于敌方航空母舰生产的舰载机和战列舰，我方也只能依靠导弹车和火箭车来进行防守，并派潜艇进行偷袭活动，因此陆军部队的位置分布也需要多加研究。如果成功的推进至离子电流处，并且基本消灭了敌方的海军力量，一定要派部队看紧敌方的港口，同时破坏离子电流旁边的陨石，再进行最后的收尾工作。

Chapter 15 Icy Retreat

我方CO：Brenner

我方部队：补给车×1，自走炮×1，中型坦克×1，轻型坦克×1，高射炮×2，火箭兵×1，步兵×1

盟军CO：Gage

盟军部队：侦察车×1，步兵×1

敌方CO：Waylon

敌方部队：武装直升机×2，导弹车×1，自走炮×1，战争坦克×3，轻型坦克×2，侦察车×2，摩托车×1，火箭兵×1，步兵×1

天气情况：雪

战役要点：本关是剧情中唯一一场雪天战役，并且胜利条件是顺利护送盟军的部队至最左面的城市处，如果在中途盟军部队被全部消灭，或者我方部队被全部消灭，都会导致战役失败。在敌我双方实力悬殊的该战役中，如何合理地利用地形，成功地护送盟军单位，以及我方部队的保护，将变得异常艰难。在前面的天气介绍中，已提过雪天会降低所有陆军部队一个单位的移动力，因此，在对于敌方重型兵力不在前线的情况下，如何快速地撤退，以及如何消灭敌方有威胁的单位，将是战役的首要问题。从地图上看敌军的火箭车和武装直升机在开始威胁最大的单位，因此，我方一定要分别用轻型坦克和高射炮，来个先发制人。而下方的火箭兵移动力降到了1，补给车先守候在其旁边，下一回合再运送离开。在该战役中，任何部队都要保证存活，以确保盟军的顺利撤退。地图的左边有两条离子电流阻碍着道路，而中间的这一条则完全阻挡了路线，我方的自走炮首要任务便是对付陨石，将道路打开。自走炮破坏陨石需要消耗两个回合，轻型坦克对付火箭车也需要两个回合，稍加计算即可得知，在自走炮破坏掉陨石的同时，轻型坦克可以攻击离子电流后方的敌方自走炮，而火箭兵经过补给车的运输后，能够同第一时间来到离子电流下方。敌人后方战争坦克完全没有任何威胁，唯一有威胁的便是那架武装直升机，因此两辆高射炮在自走炮破坏陨石的同时，将其击毁，然后紧跟轻型坦克之后，待路线打通后，进行快速撤退，顺便进行后方的侦察车消灭工作。只要撤退至最左方的区域，即使追兵临近，我方也可以用部队堵在桥上，为盟军的撤退贡献最后一份力量。该战役在部队走位和任务安排等战术，都需要十分严格的处理方式，因此也能给玩家带来游戏技术的提升。

Chapter 16 Hope Rising

我方部队：武装直升机×1，运输机×1，自走炮×1，战争坦克×1，轻型坦克×1，高射炮×1，火箭兵×2，步兵×2

敌方部队：战争坦克×2，中型坦克×2，轻型坦克×2（可见单位）

天气情况：雾

战役要点：本战役虽然是雾天，但从地形上看，十分利于我方的防守。地图被山脉分成了上下两大部分，唯一的路口还有森林地形，可以派战争坦克在此封住路口，再配合自走炮进行远程攻击。从据点分来看，也对我方十分有利：兵工厂的位置十分利于防守的部队补充，而后方的众多据点也为资金带来保障。除了前线的两队火箭兵和一队步兵的保留有所难度外，此战役没有任何难点。经过了上一战役的大撤军后，玩家在本战役可以轻松对待。

Chapter 17 The Creeper

我方CO：Tasha

我方部队：运输机×1，补给车×1，火箭车×1，轻型坦克×1，高射炮×1，火箭兵×1，步兵×3

敌方CO：Tabitha

敌方部队：导弹车×1，火箭车×1，反坦克炮×2，战争坦克×1，轻型坦克×1，火箭兵×2

天气情况：晴

战役要点：本关终于可以使用CO了，该CO是Tasha，从之前的CO介绍看，是名空军专用CO，当然要用空军部队来搭载了。战役的胜利条件是摧毁地图中部的防御装置，该装置的破坏点共有一辆战争坦克，两辆反坦克炮和一辆导弹车防守，并且这四个单位是不会走动的，因此敌方在初期的部队力量不高，又由于我方的CO只对空军部队有效果，所以初期应该抢占地图上下方的数个据点。上方的据点要利用运输机进行快速占领，而下方的据点则让下部的两队步兵前进占领。敌方有一辆轻型坦克和一辆火箭车，都处于地图下方，我方应该在第一回合就派遣相同的阵容守在下方的路口处。待两边的据点占领部分后，首先就要巩固这两处的兵力，好为之后的空军制作储备足够的资金。由于胜利条件的特殊，我方完全没有必要与敌方进行拉锯战，多储备些轰炸机，并搭载CO，在时机成熟时配合陆军部队，进行防御装置的突破。如果有条件集满CO的能量槽，使用CO POWER进行强攻也不失为一种战术。

Chapter 18 Panic in the Ranks

我方CO：Will

我方部队：反坦克炮×2，自走炮×1，战争坦克×1，中型坦克×1，轻型坦克×1，高射炮×1，火箭兵×1，步兵×2

盟军CO：无

盟军部队：战斗机×1，轰炸机×1，导弹车×2，高射炮×2，火箭兵×2，步兵×1

敌方CO：Greyfield

敌方部队：战斗机×1，轰炸机×1，螺旋战斗机×1，武装直升机×3，自走炮×1，战争坦克×1，中型坦克×1，轻型坦克×3，侦察车×1，摩托车×2，火箭兵×2，步兵×1

天气情况：晴

战役要点：本关地图没有任何兵工厂，我军也只有陆军部队，较之敌方的大量空军部队显得毫无底气，开始盟军也不会协助我方。在第二回合，会提示我方派CO单位走到指挥塔处，这样一来盟军的所有单位即可协助我方开始战斗。盟军的部队大都是对空单位，所以在盟军的协助下，我方会瞬间成为优势一方。由于没有部队补充，玩家一定要保护好我方的部队，必要时刻可以回到我方或盟军占领的城市进行HP回复。除了高射炮辅助盟军进行对敌方空军的歼灭外，其他陆军也要布置好阵型，以对付敌方的陆军部队。留意我方CO的能力，能够加强我方部队的战斗能力。

Chapter 19 Salvation

我方CO：Gage

我方部队：轻型坦克×1，侦察车×1，摩托车×3，火箭兵×2，步兵×3

敌方CO：无

敌方部队：战争坦克×1（没有炮弹），轻型坦克×2，火箭兵×10，步兵×10（部队基本全残）

天气情况：晴

战役要点：本关的地图非常另类，没有兵工厂，不能进行部队补充，从兵力上看，我方显然处于劣势，但地图上分布着许多导弹发射井，在第一回合，我方就能通过步兵或摩托车的控制，对敌方造成大范围的伤害。在我方部队附近，左面有三座导弹发射井，右面有两座，因此部队重心应稍偏左部。在战役中我方虽然可以使用CO，但该CO的能力对于我方的现有部队没有任何能力辅助，因此完全不需要搭载CO。需要注意的是，第一回合我方的部队不要太过集中，因为敌方部队的附近有两座导弹发射井，应该尽量使部队分散。敌方虽然有一辆无弹药的战争坦克，但其机枪也会对我方的部队造成不小的伤害。在开始应该利用导弹发射井进行敌方部队的削弱，剩下的，就要靠我方部队灵活的走位反攻，以及掌握导弹发射井的控制权来获得胜利。

Chapter 20 Waylon Flies Again

我方CO：Will

我方部队：高射炮×1，摩托车×1，火箭兵×2，步兵×2

盟军CO：Tasha

盟军部队：导弹车×2，高射炮×2，轻型坦克×2

敌方CO：Waylon



敌方部队：战斗机×3，轰炸机×1，螺旋战斗机×2，武装直升机×2

天气情况：晴

战役要点：本关地图被两座山脉分割成了三个部分，我方和盟军在左，敌方在右。从初期部队和据点数量上看，我方处于劣势。由于盟军大都是对空陆军部队，因此前期我方部队并没有太大的影响。地图中部的四座城市归我方所有，但由于敌我部队能力的悬殊，我方不可能守住这四座城市，早点放弃是上上策。将所有部队回撤，占领靠近我方总部的据点，待

资金充足后，再慢慢推进即可。我方部队的CO是一名陆军CO，其能力基本是为陆军服务，因此在本战役中，我方不需要建造昂贵的空军，多多利用陆军进行推进才是获胜的关键。由于敌方的CO是一名空军CO，并且初期的部队全是空军部队，我方在龟缩防守时，要建造一定数量的对空陆军部队进行防御。待部队成熟后，由于上方的道路地形不太乐观，大都为废墟和荒原，对于部分陆军部队的推进速度有所妨碍，因此我方部队应该从下方进行推进，而上方只需要留守小部分兵力即可。

Chapter 21 Lin's Gambit

我方CO：Lin

我方部队：战列舰×1，潜艇×2，巡洋舰×3，登陆艇×1，炮舰×1，补给车×2，火箭车×1，反坦克炮×1，战争坦克×1，轻型坦克×1，照明车×1，摩托车×1，火箭兵×1，步兵×3

敌方CO：Greyfield

敌方部队：不可估计

天气情况：雾

战役要点：经过前面几场雾战的洗礼，相信大部分玩家对其战术的思路有了基本的理解。本关地图，有四块陆地，我方所处的陆地与其他三块陆地有唯一的桥梁连接，除开敌方所处的陆地，其他两块陆地都有不错的据点等待着我方。本次雾战包括了陆军和海军，由于我方CO能力较为平均，又有着不错的资金来源，因此可以考虑用海军陆军齐头并进的战术。当然，雾战中视野范围大的部队要优先进行探索工作，比如我方海军的潜艇，凭借其优秀的视野及善于隐藏的能力，可以作为海上的首发探索部队。而陆军部队的侦察车，则在推进时对前线的隐匿区域进行勘察，至于照明车，只需要留在前线进行照明工作即可，但要注意照明弹的数量。由于Lin的CO POWER在雾战中效果极佳，越早搭载越好，待其可以释放CO POWER之时，便是我方的胜利之日。

Chapter 22 The Great Owl

我方CO：Lin

我方部队：战斗机×3，武装直升机×1，战争坦克×2，高射炮×2，摩托车×1，火箭兵×2，步兵×2

敌方CO：Penny

敌方部队：战斗机×2，轰炸机×3，导弹车×2，火箭车×2，反坦克炮×4，自走炮×1，战争坦克×3，轻型坦克×3

天气情况：晴

战役要点：本关地图是一块完整的陆地，在敌我双方行动完毕后，会从空中掉落一颗导弹，对正中部7×7的区域里的部队造成5HP的伤害，因此在战斗中，我方应该尽量避免受到此伤害。在中上方的一小块区域被河流包围着，内有一座机场和一座城市，因此战役里最保险的推进路线应该是中下部区域。由于敌方没有机场，空军部队不能得到补充，为了持续这一情况，我方应在守住下路的同时，派部分兵力守住上方的机场，防止敌方的步兵偷偷占领。初期我方有着非常优秀的对空实力，应该尽早地消灭敌方的空军部队。之后再利用陆军和空军的配合从下方道路进行推进。Lin的CO POWER虽然在本战役起不了任何作用，但由于CO ZONE也有着不错的部队强化能力，我方应该选择较好的部队进行CO搭载。至于敌方的CO，在战役中基本起不了什么作用，无视即可。

Chapter 23 Sacrificial Lamb

我方CO：Will

我方部队：战列舰×2，巡洋舰×3，登陆艇×4，反坦克炮×2，战争坦克×4，轻型坦克×1，火箭兵×3，步兵×3

敌方CO：Tabisha

敌方部队：巡洋舰×2，炮舰×2，登陆艇×1，火箭车×5，反坦克炮×1，自走炮×1，轻型坦克×2，高射炮×1，火箭兵×3

天气情况：晴

战役要点：本关的地图由四块陆地构成，左上方和右下方的小块陆地分别有三座导弹发射井和两座城市，我方总部处于左下方的陆地，敌方总部在右上方。从部队能力和地形上看，我方都拥有绝对的优势。四艘登陆艇搭载了我方的大部分兵力，因此可以选择快攻。左边的登陆艇将火箭兵及反坦克炮卸于左上方的陆地，第二回合即可进行陨石的破坏工作，在第三回合火箭兵就能操作导弹发射井进行敌方的打击活动。而右面的登陆艇只需要下来一名火箭兵，同样能在第三回合启动导弹发射井。而其余的两艘登陆艇可以选择直接卸兵上岸，也可以选择在第三回合发射导弹攻击后登陆。至于敌方的海军部队，第三回合之前便能清理得一干二净。如果第一回合再建造两艘登陆艇，在第三、四回合我方的大部分陆军单位就全部登陆成功，配合四发导弹攻击，基本上能将对岸的陆地占领一半，这时我方的海军部队应该完全控制了整片海域。登陆部队在占领了对岸的兵工厂后，随便出些火箭车，配合战列舰的远程打击，胜利已经在向我方招手。敌方的CO能力太强调单体，在我方取得绝对优势之时，其作用微乎其微，毫无反抗之力，只有乖乖束手就擒。我方在战役中，完全不需要CO的加入，根据地形的优势就能顺利获胜。

Chapter 24 Crash Landing

我方部队：补给车×1，火箭车×2，反坦克炮×1，自走炮×1，战争坦克×2，中型坦克×2，轻型坦克×2，高射炮×2，侦察车×1，火箭兵×1

敌方部队：火箭车×1，反坦克炮×1，自走炮×1，战争坦克×2，中型坦克×1，轻型坦克×3，高射炮×1，侦察车×2，摩托车×1，火箭兵×1，步兵×1

天气情况：晴

战役要点：本关地图地形单一，双方部队都没有任何据点，是一幅超小型地图。在地图上密密麻麻的分布了敌我双方的陆军部队，是考验部队能力的一场战役。至于战役中各个部队之间的关系，相信看了之前的部队伤害表即可一目了然。当消灭版面上所有敌方单位后，会出现第一批增援部队，具体为左边3辆轻型坦克，右边3辆火箭车，并且是在消灭之前部队的最后一队时出现，中间没有停留时间，所以我方需要在新的回合中只消耗一名部队的行动力使敌方出现增援部队。第二批增援部队类型与第一批相同，位置颠倒而已，第三批则全部是火箭车部队。本战役的意义在于，让玩家对所有陆军单位的相克关系有全面化的理解，既是之前战役获得经验的巩固，又为以后的支线战役及与人对战提供了重新的经验。

Chapter 25 Lab Rats

我方CO：Will

我方部队：螺旋战斗机×1，中型坦克×2，轻型坦克×1，高射炮×1，火箭兵×1

敌方CO：Tabistha

敌方部队：战斗机×1，轰炸机×3，导弹车×3，火箭车×1，反坦克炮×1，自走炮×1，战争坦克×6，轻型坦克×2，侦察车×1

天气情况：晴

战役要点：本关是个窄小的矩形地图，初期我方在部队上拥有极大的劣势，几乎全部兵力都在敌方的攻击范围内，因此先向左面的总部撤离。在撤退途中有一条离子电流阻挡了道路，但敌方的部队不会很快的追来，因此可以顺路对敌方的导弹车进行攻击。第三回合开始，Will就会搭载于战争坦克中，带领了大量部队进行支援。从我方的支援部队能力看，我方的陆军逊于敌方陆军，但由于有两架战斗机部队，在空军方面强于敌方。因此我方的陆军可以在空军的掩护下冲至前线，而步兵可以上运输机向前进行占领，也可以在总部附近工作，注意总部附近应先占据兵工厂，以便最快的补充兵力。接下来的几个回合，在前线方面要尽量向前压进，以取得更多据点的占领。由于敌我双方在初期的资金差距较大，我方应尽量减少部队的伤亡。中部的陨石较多，对部队的位置排列有一定的影响，建议提前破坏掉。此战役注定是一场消耗战，我刚部队只有稳扎稳打地 推进。需要注意的一点是，敌方的CO单体能力超强，遇到敌方的CO单位，应尽全力优先击杀，方便大部队的推进。

Chapter 26 Sunrise

我方CO：Will

我方部队：战斗机×1，轰炸机×1，导弹车×1，火箭车×1，反坦克炮×1，战争坦克×2，中型坦克×1，高射炮×1，步兵×6

敌方CO：Caulder

敌方部队：武装直升机×1，自走炮×1，战争坦克×4，中型坦克×2，轻型坦克×2

天气情况：晴

战役要点：终于来到了剧情战役的最后一关，该地图十分广阔，初期我方即拥有较多的部队，但比较分散，并且离敌方的部队较远。在地图的上方，有一座巨大的装置，共有5个激光发射口，左右两边各一支，中间并排了三支，其射程为直线，覆盖了整个地图。当我方部队行动结束后，左右两边的激光发射口会随机发射一发伤害为8HP的激光炮，中间的三支同样会随机发动激光炮，这里发射口的两个管道口处还无限出产敌方的兵力。而左右两边发射口上方的洞口还会随机发动3×3范围的炸弹，对范围内的部队造成5HP伤害，落点是我方部队的周围随机位置。差点忘记提了，该战役的胜利条件即是破坏该装置，完全破坏必须将所有五支发射口全部解决。由此可见，该装置的存在对我方部队构成了极大的威胁。不过，事情也不是完全没有解决的方法，从我方所拥有的据点和资金上看，能够支持每回合建造具有最高杀伤力的轰炸机，用轰炸机配合火箭车可以先将左上方装置的激光发射口轰杀至渣。对于管道出现的部队，靠近我方管道的部队可以派兵进行骚扰，另外一边的暂时不予理会。多利用我方资金的优势建造轰炸机，直接强攻也是一种可取的办法，毕竟敌方的部队几乎无限，而其CO能力也近乎无耻。可以说这一战役有不少的运气成分，毕竟是剧情的最后一个战役，我方就大刀阔斧，破釜沉舟地大干一笔吧。

CHECK! 战役评价

每个战役在完成后，系统会给出相应的评价，共有速度、破坏力、技术三项。速度即回合数量，回合数越短该项评价的得分就越高；破坏力则表示玩家对电脑的杀伤能力，越高得分就越高；技术指玩家的部队伤亡率，伤亡率越低得分越高。这三项每项的总分为150，三项总分合计超过300即可得到S级评价，得分250-300为A级，200-250为B级，200以下为C级。

新作游戏发售表

春节已过，发售表上的变动开始趋于平稳，新作推出也进入旺季，各中小厂商开始陆续公布一些新游戏。另一方面，前一段大作风潮造成的影响还未过去，很多玩家还沉浸在《任天堂明星大乱斗X》《恶魔猎人4》等知名游戏中。NDS上的《世界树迷宫II》以及PSP上的《大蛇无双》是近期掌机上比较令人关注的作品，不妨尝试。 □责编/蓍子

PS2

2月20日			
滑雪射击2008	Biathlon 2008	SPG	Conspiracy
经典弹珠台 威廉姆斯合集	Pinball Hall of Fame：The Williams Collection	TAB	Crave
2月21日			
梦精灵 入梦	NiGHTS into dreams...	ACT	SEGA
终极护送2深夜的甘甜之棘	ラストエスコート2 深夜の甘い棘	SLG	D3 Publisher
弹子假面超人 弹子发髻达人14	ぱちんこ仮面ライダー パチってちょんまげ達人14	TAB	HACKBERRY
2月28日			
花色蛋糕	プティフール	AVG	IDEA FACTORY
吸血奇谭 月结	吸血奇譚ムーンタイズ	AVG	Interchannel Holon
放学后的白银乐章	放課後は白銀の調べ	AVG	Dimple
鸟之星 浮游星球	トリノホシ Aerial Planet	AVG	日本一
★高达无双Special	高达无双Special	ACT	NBGI
爱情泡泡糖2 第一名	φなる・あぷろーち2 1st priority	AVG	Princess Soft
2月29日			
世界扑克冠军赛	World Championship Cards	TAB	Crave
3月3日			
美国职棒大联盟2K8	Major League Baseball 2K8	SPG	2K Games
美国职棒大联盟08	MLB '08：The Show	SPG	SCE
3月4日			
★寂静岭 起源	Silent Hill Origins	AVG	KONAMI
3月6日			
信长的野望・革新with加强版	信长的野望・革新with パワーアップキット	SLG	KOEI
奈落之城 一柳和 第二次受难	奈落の城 一柳和 2度目の受難	AVG	日本一
3月11日			
罗伯・简 成年记	Buzz! Junior：Robo Jam	ACT	SCE
布兹 好莱坞谜题	Buzz!：The Hollywood Quiz	ETC	SCE
里维拉大冒险	El Tigre	ACT	THQ
森林泰山	George of the Jungle	ACT	Crave
职业进化足球2008	Pro Evolution Soccer 2008	SPG	KONAMI
拉切特与克拉克5尺寸事件	Ratchet & Clank：Size Matters	ACT	SCE
疾速赛车2艾尔多拉的对决	Sprint Cars 2：Showdown at Eldora	RAC	THQ
3月13日			
12RIVEN 完全心灵犯罪	12RIVEN the Ψcliminal of integral	AVG	KID
大都技研公式弹子模拟 新・吉宗	大都技研公式パチスロシミュレーター 新・吉宗	TAB	Paon
3月18日			
混沌战争	Chaos Wars	RPG	O-3
世嘉全明星网球	SEGA Superstars Tennis	SPG	SEGA
歌星90年代	SingStar '90s	RAG	SCE
3月25日			
暗夜杀机 结果	Obscure：The Aftermath	AVG	Playlogic
3月26日			
信长的野望Online争霸之章	信长的野望Online争霸之章	SLG	KOEI
3月27日			
罪恶工具XX Accent Core Plus	ギルティギアイグゼクス アクセントコアプラス	FTG	Arc System
新・恋之天使 全语音版	ネオアンジェリーク フルボイス	AVG	KOEI
Elminage 暗之巫女与诸神的指轮	エルミナージュ 暗の巫女と神々の指輪	RPG	Starfish
Code Geass反逆的鲁路修LOST COLORS	コードギアス 反逆のルルーシュ LOST COLORS	AVG	NBGI
君为主我为仆 侍奉日记	君が主で執事が俺で お仕え日記	AVG	Minato Station
3月31日			
快刀赛车	RC Mini Chopper	RAC	Valcon Games
4月1日			
职业棒球SPIRITS 5	プロ野球スピリッツ5	SPG	KONAMI
4月3日			
★大蛇无双 魔王再临	无双OROCHI 魔王再临	ACT	KOEI
4月10日			
大奥记	大奥记	AVG	Global A
BATTLE OF SUNRISE	バトルオブサンライズ	SLG	SUNRISE
七色天使 苏醒	プリズム・アークAWAKE	RPG	5gk
神曲奏界Polyphonica 0-4话完全版	神曲奏界ポリフォニカ 0-4话フルパック	AVG	Prototype
4月17日			
想要恩普萨	ほしがりエンプーサ	SLG	TAKUYO
4月22日			
火爆机车	Nitrobike	RAC	Ubisoft
4月24日			
火绒花	エーデルブルーメ	AVG	IDEA FACTORY
H2O PLUS	H2Oプラス	AVG	角川书店
碧城	アオイシロ	AVG	SUCCESS
4月发售预定			
公主梦魔	プリンセスナイトメア	AVG	Karin
5月29日			
D.C.II Plus Situation	D.C.ダ・カーポII プラスシチュエーション	AVG	角川书店
5月发售预定			
鬼屋魔影	Alone in the Dark	AVG	ATARI
B-Boy街舞	B-Boy	RAG	SCE
纳尼亚传奇2凯斯宾王子	The Chronicles of Narnia：Prince Caspian	AVG	Disney
铁人	Iron Man	AVG	SEGA
2008欧洲足球锦标赛	UEFA Euro 2008	SPG	EA
6月发售预定			
遥远的时空中4	遥かなる时空の中で4	AVG	KOEI

Wii

2月18日			
究级大越野 突破控制	MX vs. ATV Untamed	RAC	THQ
2月19日			
嘻哈飚车族	Pimp My Ride	ACT	Activision
2月20日			
经典弹珠台 威廉姆斯合集	Pinball Hall of Fame：The Williams Collection	TAB	Crave
2月21日			
姿势&手势	ミブリー&テブリー	ETC	SEGA
2月25日			
阿加莎・克里斯蒂 童谣谋杀案	Agatha Christie：And Then There Were None	AVG	TAC
毁灭全人类 解放威廉	Destroy All Humans! Big Willy Unleashed	AVG	THQ
叛乱袭击者 夜鹰行动	Rebel Raiders：Operation NightHawk	STG	Jack Of All
2月26日			
柯柯特魔术马戏团	Cocoto Magic Circus	STG	Conspiracy
国际儿童足球赛	Kidz Sports International Soccer	SPG	Destineer
世嘉钓鱼高手	SEGA Bass Fishing	SPG	SEGA
二战王牌	WWII Aces	SLG	Destineer
2月28日			
全国装饰卡车祭	全国デコトラ祭り	RAC	Jaleco
Q版赛车Wii	チョロQ Wii	RAC	TAKARA TOMY
Simple Wii系列Vol.5 THE打砖块	SIMPLE Wiiシリーズ Vol.5 THEブロック崩し	PUZ	D3 Publisher
Simple Wii系列Vol.6 THE快乐对战	SIMPLE Wiiシリーズ Vol.6 THEワイワイ・コンバット	FPS	D3 Publisher
3月3日			
恶霸鲁尼 奖学金版	Bully：Scholarship Edition	ACT	Rockstar
美国职棒大联盟2K8	Major League Baseball 2K8	SPG	2K Games
3月4日			
战火兄弟连 30号高地之路	Brothers in Arms：Road to Hill 30	FPS	Ubisoft
忍者反应	Ninja Reflex	ETC	EA
3月6日			
游乐场 在公园游玩吧	プレイグラウンド 公园であそぼう！	ETC	EA
信长的野望・革新with加强版	信长的野望・革新with パワーアップキット	SLG	KOEI
大众常识力 电视版	みんなの常识力テレビ	ETC	任天堂
家庭赛马	ファミリージョッキー	ETC	NBGI
3月10日			
室内运动	Indoor Sports	SPG	KONAMI
3月11日			
森林泰山	George of the Jungle	ACT	Crave
职业进化足球2008	Pro Evolution Soccer 2008	SPG	KONAMI
3月13日			
巴洛克for Wii	バロックfor Wii	RPG	STING
3月17日			
百战天虫 太空星尘	Worms：A Space Oddity	SLG	THQ
3月18日			
死亡之屋2&3回归	House of the Dead 2 & 3 Return	STG	SEGA
世嘉全明星网球	SEGA Superstars Tennis	SPG	SEGA
目标 反恐	Target：Terror	STG	KONAMI
3月25日			
暗夜杀机 结果	Obscure：The Aftermath	AVG	Playlogic
3月27日			
职业棒球 家庭竞技场	プロ野球 ファミリースタジアム	SPG	NBGI
4月1日			
梦幻弹珠3D	Dream Pinball 3D	TAB	South Peak
加菲猫 现实世界历险记	Garfield Gets Real	ACT	DSI
4月16日			
野生大地 非洲之旅	Wild Earth：African Safari	AVG	Majesco
6月发售预定			
风来西林3 机关屋的沉睡公主	风来のシレン3 からくり屋敷の眠り姫	RPG	SEGA

PS3

2月18日			
FIFA街头足球3	FIFA Street 3	SPG	EA
2月19日			
杀戮俱乐部	The Club	ACT	SEGA
历史频道 太平洋之战	History Channel：Battle For the Pacific	ACT	Activision
2月21日			
失落星球 极限状态	ロストプラネット エクストリーム コンディション	ACT	CAPCOM
2月26日			
迷失 穿越多莫斯	Lost：Via Domus	AVG	Ubisoft
转折点 自由陨落	Turning Point：Fall of Liberty	FPS	Codemasters
3月3日			
美国职棒大联盟2K8	Major League Baseball 2K8	SPG	2K Games
美国职棒大联盟08	MLB '08：The Show	SPG	SCE
3月4日			
战地双雄	Army of Two	ACT	EA
毁灭全人类 解放威廉	Destroy All Humans！Big Willy Unleashed	AVG	THQ
3月6日			
龙如 见参	龙如 见参	ACT	SEGA
3月11日			
死刑犯2充血	Condemned 2：Bloodshot	ACT	SEGA
职业进化足球2008	Pro Evolution Soccer 2008	SPG	KONAMI
3月18日			
世嘉全明星网球	SEGA Superstars Tennis	SPG	SEGA
彩虹六号 拉斯维加斯2	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2	STG	Ubisoft
3月25日			
暗黑地带	Dark Sector	FPS	D3 Publisher
卡拉OK总动员 美国偶像返场	Karaoke Revolution Presents American Idol Encore	RAG	KONAMI
维京人 神域之战	Viking：Battle for Asgard	ACT	SEGA
4月1日			
湾岸午夜俱乐部 洛杉矶	Midnight Club：Los Angeles	RAC	Rockstar
街球手 被选中的人	NBA Ballers：Chosen One	SPG	Midway Games
4月22日			
美国橄榄球联盟 主教练09	NFL Head Coach 09	SPG	EA
4月24日			
战场的女神	战场のヴァルキュリア	SLG	SEGA
4月28日			
侠盗车手4	Grand Theft Auto IV	RAC	Rockstar
5月发售预定			
迷雾	Haze	STG	Ubisoft
铁人	Iron Man	ACT	SEGA
2008欧洲足球锦标赛	UEFA Euro 2008	SPG	EA
6月发售预定			
战火兄弟连 地狱之路	Brothers in Arms：Hell's Highway	FPS	Ubisoft
文明 变革	Civilization Revolution	RTS	2K Games
战地 叛逆连队	Battlefield：Bad Company	FPS	EA
歌星	Singstar	RAG	SCE
★灵魂能力4	SoulcaliburIV	FTG	NBGI
7月发售预定			
钓鱼魔人	Cabela's Monster Bass	SPG	Activision

XBOX360

2月18日			
FIFA街头足球3	FIFA Street 3	SPG	EA
2月19日			
杀戮俱乐部	The Club	ACT	SEGA
2月25日			
前线 战争燃料	Frontlines：Fuel of War	FPS	THQ
2月26日			
迷失 穿越多莫斯	Lost：Via Domus	AVG	Ubisoft
转折点 自由陨落	Turning Point：Fall of Liberty	FPS	Codemasters
3月3日			
恶霸鲁尼 奖学金版	Bully：Scholarship Edition	ACT	Rockstar
3月4日			
战地双雄	Army of Two	ACT	EA
毁灭全人类 解放威廉	Destroy All Humans！Big Willy Unleashed	AVG	THQ
美国职棒大联盟2K8	Major League Baseball 2K8	SPG	2K Games
3月10日			
质量效应 引天坠地	Mass Effect：Bring Down The Sky	RPG	Microsoft
3月11日			
死刑犯2充血	Condemned 2：Bloodshot	ACT	SEGA
职业进化足球2008	Pro Evolution Soccer 2008	SPG	KONAMI
战锤 进军战场	Warhammer：Battle March	RTS	NBGI
3月18日			
世嘉全明星网球	SEGA Superstars Tennis	SPG	SEGA
彩虹六号 拉斯维加斯2	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2	STG	Ubisoft
3月25日			
暗黑地带	Dark Sector	FPS	D3 Publisher
宇宙战争 地球突袭战	Universe at War：Earth Assault	RTS	SEGA
维京人 神域之战	Viking：Battle for Asgard	ACT	SEGA
4月1日			
湾岸午夜俱乐部 洛杉矶	Midnight Club：Los Angeles	RAC	Rockstar
街球手 被选中的人	NBA Ballers：Chosen One	SPG	Midway Games

NDS

2月21日			
世界树迷宫 II 诸王的圣杯	世界树の迷宫 II 诸王の圣杯	RPG	ATLUS
上帝也疯狂DS	ポピュラスDS	RTS	EA
太空侵略者EXTREME	スペースインベーダー エクストリーム	STG	TAITO
牧场物语 闪闪太阳和同伴们	牧场物语 キラキラ太阳となかまたち	SLG	MMV
2月28日			
灵光守护者	ソーマブリンガー	RPG	任天堂
超剧场版KERORO军曹3 天空大冒险	超剧场版ケロロ军曹3 天空大冒险であります！	ACT	NBGI
3月6日			
哆啦A梦 大雄与绿巨人传DS	ドラえもん のび太と绿の巨人传DS	ACT	SEGA
花、太阳和雨 无尽乐园	花と太阳と雨と 终わらない乐园	AVG	MMV
3月13日			
影之传说THE LEGEND OF KAGE 2	影之传说THE LEGEND OF KAGE 2	ACT	TAITO
LUX-PAIN	ルクス・ペイン	AVG	MMV
3月19日			
超热血高校国夫君 躲避球部	超热血高校くにおくんドッジボール部	ACT	Arc System
戏剧性迷宫 樱大战 因为有你	ドラマチックダンジョン サクラ大战 君あるがため	RPG	SEGA
模拟城市DS2从古代通向未来的城市	シムシティDS2 古代から未来へ续くまち	SLG	EA
时空洞穴 寻找被夺走的过去	タイムホロウ 夺われた过去を求めて	AVG	KONAMI
3月20日			
伊苏DS	イースDS	RPG	Holon
伊苏 II DS	イース II DS	RPG	Holon
十字架与吸血鬼七夕的miss阳海学园	ロザリオとバンパイア 七夕のミス阳海学园	AVG	CAPCOM
★忍者外传 龙之剑	NINJA GAIDEN Dragon Sword	ACT	TECMO
★口袋妖怪战队 融合	ポケモンレンジャー バトナージ	AVG	任天堂
结界师 黑芒楼袭来	结界师 黑芒楼袭来	ACT	NBGI
3月27日			
大家集合！解谜聚会	みんな集まれ！クイズパーティー	ETC	ERTAIN
机动战士高达OO	机动战士高达OO	ACT	NBGI
4月3日			
名侦探柯南 消失的博士与找错之塔	名探偵コナン 消えた博士とまちがいさがしの塔	ETC	NBGI
4月24日			
侦探神宫寺三郎DS不消失的心	探偵神宫寺三郎DSきえないこころ	AVG	Arc System
5月22日			
绯色的欠片DS	绯色の欠片DS	AVG	IDEA FACTORY
2008年发售预定			
AWAY变幻迷宫	AWAYシャッフルダンジョン	RPG	AQ Interactive

PSP

2月18日			
极品飞车 街头狂飙	Need for Speed ProStreet	RAC	EA
2月21日			
★大蛇无双	无双OROCHI	ACT	KOEI
太空侵略者EXTREME	スペースインベーダー エクストリーム	STG	TAITO
2月28日			
我的造型室	My Stylist	ETC	SCE
3月4日			
★战神 奥林匹斯之链	God of War：Chains of Olympus	ACT	SCE
3月19日			
无限回廊	无限回廊	PUZ	SCE
复活传说	テイルズオブリバース	RPG	NBGI
海腹川背Portable	海腹川背Portable	ACT	MMV
3月27日			
★怪物猎人Portable 2nd G	モンスターハンターポータブル2nd G	ACT	CAPCOM
Code Geass反逆的鲁路修LOST COLORS	コードギアス 反逆のルルーシュ LOST COLORS	AVG	NBGI
3月发售预定			
大战略VII超越	大战略VIIエクシード	SLG	SS-Alpha
4月2日			
星海传说2二度进化	スターオーシャン2 セカンドエヴォリューション	RPG	SQUARE ENIX
4月24日			
实况能量职业棒球Portable3	实况パワフルプロ野球ポータブル3	SPG	KONAMI
神秘事件PORTABLE八十神薰的挑战	ミステリート PORTABLE 八十神かおるの挑战	AVG	Views
魔唤精灵Portable	ヴァンテージマスターポータブル	RPG	日本Falcom
6月19日			
★超级机器人大战A Portable	スーパーロボット大战A ポータブル	SLG	BANPRESTO